Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Kawaii

CENA: 4,95 zł

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

可愛い

Sailor Moon
wszystko o Czarodziejkach

Akira
Katsuhiro Otomo - życie i twórczość

Satoshi Urushibara
wywiad z twórcą Plastic Little

Ninja
uchylamy rąbka tajemnicy

Polska Manga
Karolina Szczerba
- wywiad, galeria prac

Harajuku Manga Festival
nasz człowiek w Tokio

Anime w Polsce i na świecie
recenzje filmów

Siostry i Bracia Otaku!

Niniejszym mamy prawdziwą przyjemnosć oddać w Wasze ręce pierwszy polski magazyn, w pełni poświęcony tematyce mangi i anime. To, co trzymacie właśnie w ręku, jest efektem ciężkiej pracy grupy ludzi, garstki zapaleńców i kilku prawdziwych otaku. Oni to właśnie, tak jak i Wy, nie widząc nic poza ukochanym i niesamowitym światem mangowych opowieści rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni, postanowili przerwać dotychczasowe milczenie i przełamać pierwsze lody. To Wasza miłość do tego tematu powołała do życia ten oto magazyn. Czy, i jak często on będzie gościł w Waszych domach - zależy również tylko od Was! Poinformujcie swoich znajomych i przyjaciół, że istniejemy, że chcemy istnieć i dostarczać Wam stale nowych wiadomości ze świata mangi i anime. Pamiętajcie - bez Waszej pomocy i zainteresowania, nasz trud nie będzie nic wart, dlatego liczymy na wszystkich mangomaniaków, czyli na Was! Ten numer jest wydaniem eksperymentalnym, nie wiemy jeszcze jak będzie wyglądał ostatecznie, a zatem prawie wszystko co w nim znajdziecie, to w dużej części nasze propozycje (aczkolwiek niektóre z nich powstały, gdyż takie było Wasze życzenie, np. artykuł poświęcony Sailor Moon), dajcie nam znać czego od nas oczekujecie, co Wam się podoba, a co chcielibyście zmienić. Jesteśmy otwarci na wszelkie propozycje, w końcu robimy to dla Was i chcemy, abyście byli w pełni zadowoleni. Uwaga wszyscy Otaku z dostępem do Internetu - Kawaii ma własną stronę: http://www.callisto.krakow.pl/~kawaii, jest ona dopiero w trakcie powstawania, więc wszelkie sugestie na ten temat proszę przesyłać pocztą elektroniczną (adres na stronie internetowej). No cóż, to chyba na początek tyle. Wiele chciałbym w tym miejscu jeszcze powiedzieć, więc po prostu zacytuję tutaj refren przeboju grupy Golden Life: "Nie mam słów, którymi bym mógł, powiedzieć Tobie, co to za stan!" - to odpowiedź, którą raczę każdego, kto pyta mnie - "co ty takiego widzisz w tej mandze?!" Mam nadzieję, że czujecie to samo. Koniec gadania - odwróćcie stronę i odpłyńcie tam, gdzie wszyscy mangomaniacy są szczęśliwi... słodkich snów.

Yedi-san

Kawaii

Numer 1
Czerwiec 97

Redakcja

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Piotr Rogóż
z-ca redaktora

Karolina Szczerba
projekty graficzne

Witold Nowakowski
historia i kultura Japonii

Redaktor Techniczny

Mariusz Michalski

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Sebastian Dragun,
Arkadiusz Kisielewski,
Mariusz Michalski

Wydawca

Silver Shark

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Jerzy Kucharz
managment i produkcja

Witold Zagrodny
Dyrektor handlowy

Spis treści:















Swego czasu, gdy ustawa antypiracka w Polsce jeszcze nie istniała, na półkach wypożyczalni kaset video, wśród morza tandety, można było trafić na prawdziwe perełki. Pośród dziesiątek kiepskich przeważnie kreskówek, oznaczonych dużym napisem "DLA DZIECI" stały sobie niczym nie wyróżniające się produkcje, które trafiły tam tylko "przez pomyłkę". Wprawne oko doświadczonego Otaku było w stanie wyłowić z tego lasu haseł tytuły, które wywoływały dreszcz na całym ciele, gdyż mówiły same za siebie: Akira, Lady Oscar, Zilion i wiele innych klasycznych już produkcji. Może trudno w to uwierzyć, ale oryginalne Japońskie Anime było w zasięgu ręki. Wśród nich przewijały się także podróbki rodem z Hong Kongu, Tajwanu i Korei - było to kiepskie naśladownictwo, kalające dobre imię anime, ale to całkiem inna historia. My natomiast skoncentrujemy się właśnie na owych oryginałach, które udało nam się cudem zebrać i w kilku odcinkach przedstawimy Wam recenzje tychże produktów. Anime opracowane w języku polskim, to nie lada gratka, kto wie, może jeśli się jeszcze dobrze rozejrzycie, gdzieś na giełdzie...

YOTODEN

妖刀伝

Jest rok 1580. Złowieszczy blask komety Halley'a zabłysnął na niebie. Komety zapowiadającej śmierć, zniszczenie i nadejście wiecznej ciemności. "Szatański Władca" Oda Nobunaga, przygotowuje się do zdobycia sukcesji w całej Japonii. Sprzyjają mu mroczni słudzy zła - Oboroshu - z których pomocą ma zamiar przejąć najwyższą władzę. Nobunaga obawia się jedynie trzech wielkich klanów nnja, które jako jedyne mogą pokrzyżować jego niecne plany. Postanawia więc przy pomocy gigantycznych potworów, zniszczyć ich wioski. Cudem jednak z każdego rodu ratuje się po jednej osobie. Trójka młodych śmiałków - Ayanosuke (młoda dziewczyna z klanu Kasumi), Sakon (samuraj z klanu Hyuga) oraz Ryoma (chłop z klanu Hagakure) - poprzysięga zemstę Nobunadze. W jej dotrzymaniu mają im pomóc trzy magiczne miecze (a ściślej - krótki miecz, długi miecz i halabarda), posiadające moc unicestwiania zła.

Na ich drodze stanie wiele niebezpieczeństw. Często ogarnie ich zwątpienie. Tym bardziej, iż śmierć Nobunagi, wbrew przewidywaniom, nie stanie się końcem walki. Prawdziwy przeciwnik, o wiele potężniejszy i nie z tego świata, od samego początku ukrywał się w cieniu Nobunagi, który jedynie był marionetką, pomocną w zaszczepieniu zła na Ziemi.

Wszystkie ilustracje: Yotoden (C) Kenichi Onuki/CIC Picture Video



"Magiczny miecz ninja" jest filmem bardzo ciekawym, bogatym w zaskakujące sceny i posiadającym niezwykle dynamiczną akcję. Posiada bardzo realistyczne, wspaniale animowane sceny walk, demony i sporo rozlewu krwi. Daje nam zupełnie nowe spojrzenie na okres wojen narodowych w Japonii. Umiejętny sposób połączenia faktów historycznych, z fikcyjnymi postaciami głównych bohaterów, znaczonych reminescencjami z podań i legend japońskich, to majstersztyk twórców tego filmu.

Oda Nobunaga żył naprawdę. Uważa się go za inicjatora zjednoczenia Japonii, rozbitej na feudalne księstwa. Wynikałoby z tego, że był postacią pozytywną. "Magiczny Miecz Ninja" jednak rzuca zupełnie nowe światło na jego osobę. Cóż, niejedni starojapońscy artyści, przypisywali Nobunadze nadprzyrodzone właściwości. Kto wie, może naprawdę tak było ?

Cały film został podzielony na trzy około czterdziestopięciominutowe części, z których każda została wydana na osobnej kasecie. Na terenie Polski dystrybutorem "Magicznego miecza ninja" był SDT-FILM. Warto tu zaznaczyć, iż w oryginale film ten nosi tytuł "Yotoden" i do dziś znajduje się na listach preferencyjnych fanklubów na całym świecie. Wśród otaków, sympatyków Ninja, film ten jest określany mianem kultowego.

Piotr Rogóż







Sakon



Wszystkie ilustracje: Yotoden (C) Kenichi Onuki/CIC Picture Video

Lady Oscar - Róża Wersalu

Oscar

Maria Antonina

Andre

Jest rok 1769 - Francja. Oscar przyszła na świat jako piąta z kolei córka w domu francuskiego arystokraty - Generała Chargee, którego członkowie rodziny od wieków zajmują się ochroną rodziny królewskiej i dowodzeniem armią. Niestety ojciec nie był zadowolony z kolejnej córki, gdyż już od dawna pragnął mieć syna, następcę, który mógłby kultywować tradycje rodzinne. W zaistniałej sytuacji postanowił przechytrzyć los i zadecydował, że to właśnie ona przejmie obowiązki męskiego następcy rodu. W ten oto sposób Oscar dostała męskie imię, a wkrótce potem, gdy tylko nieco dorosła, ojciec zajął się odpowiednim jej kształceniem. W efekcie Lady Oscar wyrosła na wysportowanego młodzieńca, który zawierał w sobie więcej cech męskich, a niżeli żeńskich. Oscar nie miała sobie równych w walce na szpady, jeździe konnej, a nawet... walce na pięści. Ogólnie mówiąc z naszej damy wyrosła bardzo "ognista" osóbka, gotowa w każdej chwili stawić czoło całej bandzie rzezimieszków - co zresztą się jej udało. Nieodłącznym towarzyszem naszej bohaterki był jej służący Andre, którego zresztą traktowała bardziej jak przyjaciela, z którym często ćwiczyła sztukę fechtunku. Ojcu jednak było tego za mało, chciał aby Oscar została dowódcą straży na Wersalu. W swoich postanowieniach był nieugięty i robił wszystko, aby tylko jego córka zgodziła się założyć lśniąco biały mundur dowódcy straży królewskiej. Po ciężkich dla całej rodziny zmaganiach, Oscar w końcu godzi się z losem, ale to dopiero początek jej kłopotów. Na dworze czeka ją nowe życie, pełne przepychu, ciężkich obowiązków i fałszywych knowań ze strony złośliwej i bardzo wpływowej hrabiny - królewskiej kochanki. Sytuacja staje się na tyle napięta, że w pewnym momencie wojna między Francją i Austrią wisi na włosku. A w centrum tego międzynarodowego zamieszania znajduje się nasza bohaterka, która nie dość, że musi bronić młodziutką Marię Antoninę, (księżniczkę austriacką, która przybyła tu, aby dla przypieczętowania traktatu pokojowego między dwoma państwami, wziąć ślub z francuskim następcą tronu), to jeszcze na domiar złego musi stawać w obronie swojej rodziny, która przez podstępne knowania hrabiny również jest bardzo poważnie zagrożona.

Oglądając trzy odcinki Lady Oscar (bo tyle tylko znajduje się na kasecie), nie mogłem uwierzyć, że film ten powstał w roku 1979. Kreska Ikedy jest doprawdy imponująca, szczególnie gdy na plan wchodzą wieloekranowe statyczne rysunki, obrazujące jakieś wielkie sceny (np. przyjazd Marii Antoniny do Wersalu). Z początku nie wierzyłem, że tego typu tematyka może być podana w tak interesującej formie. Mimo iż poruszane są tutaj dosyć poważne tematy, zgodne zresztą z historią, opowieść ta wciąga nie gorzej, niż dobry film przygodowy spod znaku płaszcza i szpady. Po obejrzeniu trzeciego odcinka nagle uświadomiłem sobie, że chciałbym zobaczyć co będzie dalej - akcja naprawdę wciąga. Ponad to widz dowiaduje się wielu ciekawych faktów i przy okazji dobrej zabawy, uzupełnia swoją wiedzę. Lady Oscar to anime godne polecenia, a Riyoko Ikeda powinna wejść na stałe do słownika każdego szanującego się otaku.

Yedi-san





Tytuł oryginału:
Berusaiyu no Bara (Lady Oscar - The Rose of Versailles)
Produkacja:
1979 Tokyo Movie Shinsha CO.
Autor:
Riyoko Ikeda







RIYOKO IKEDA

Wielu z Was już zapewne zauważyło na półkach księgarskich pierwszą mangę w polskim przekładzie - „Aż do nieba". Starsi być może pamiętają animowany serial „Lady Oscar", dostępny swego czasu na kasetach wideo. Oba te tytuły łączy postać autorki, Riyoko Ikedy, prawdziwej gwiazdy wśród twórców japońskiego komiksu.

Riyoko Ikeda urodziła się w 1947 roku i choć - jak sama twierdzi - rysuje mangę od niepamiętnych czasów, nigdy nie uczęszczała do szkoły plastycznej. W 1967 roku rzuciła studia w Wyższej Szkole Pedagogicznej w Tokio i rozpoczęła karierę zawodową. Sławę dał jej komiks „Berusaiyu-no Bara" („Róża z Wersalu"), opublikowany w 1972 roku w dziewczęcym tygodniku „Margaret".

Jak wszystkie shojo-mangi, także i „Róża z Wersalu" opowiada o miłości, zdradzie, suknaiach i pachnidłach, lecz oprócz tego w niemal dokumentalny sposób przedstawia genezę i przebieg Rewolucji Francuskiej. Głównymi bohaterami dramatu są: królowa Francji - Maria Antonina, jej szwedzki kochanek - Hans Axel von Fersen oraz kapitan gwardii pałacowej Oscar François de Jarjayes. Tylko ten ostatni należy do świata fikcji. Ten? Raczej „ta", gdyż Oscar jest dziewczyną w męskim przebraniu. Podwójna osobowość pozwala mu (jej) na heroiczne wyczyny, pościgi i pojedynki, lecz jednocześnie nie zamyka drogi przed prawdziwą, namiętną miłością. Piękna jak marzenie, zdobywa serca kobiet i mężczyzn. Niestety, w czasie gdy dwór się bawi, na wygłodniałych ulicach Paryża narasta niezadowolenie. Rewolucja prowadzi do tragedii. Maria Antonina traci głowę na gilotynie, Hans von Fersen zostaje ukamienowany przez antymonarchistów w ojczystej Szwecji, a Oscar, który zdążył zmienić zapatrywania polityczne, ginie w czasie szturmu na Bastylię.

Tyle treść w prawdziwie telegraficznym skrócie, gdyż pełna wersja „Róży z Wersalu" liczy ponad tysiąc siedemset stron i na ogół bywa publikowana w jedenastu częściach, bądź (w ekskluzywnym wydaniu) w pięciu grubo oprawnych tomach. W 1974 roku doczekała się przebojowej adaptacji scenicznej na deskach słynnego teatru Takarazuka, w którym występują wyłącznie kobiety. Obliczono, że w czasie pięciu lat spektakl obejrzało ponad półtora miliona widzów.

Dzieje Oscara zainteresowały też Francuzów. W 1978 roku, Jacques Demy (twórca m.in. „Parasolek z Cherbourga"), we wnętrzach Wersalu, zrealizował fabularną wersję „Róży", nadając jej tytuł „Lady Oscar". Rolę główną kreowała Catriona MacColl, a partnerowali jej między innymi Barry Stokes i Christina Böhm - jako Maria Antonina. Film, wyświetlany w Japonii po angielsku, z japońskimi napisami, nie przyniósł spodziewanych zysków i wkrótce popadł w zapomnienie. Dużo większym sukcesem okazała się emisja serialu rysunkowego, wyprodukowanego w 1980 roku przy osobistym udziale Riyoko Ikedy.

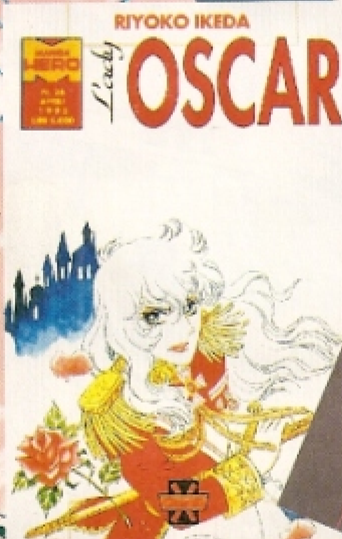
Jedną z najwartościowszych cech plastycznej twórczości Ikedy, jest jej zamiłowanie do detalu, co możemy także podziwiać w „Tajemniczej historii Polski", czy, jak kto woli, „Ten-no hate made" („Aż do nieba"). Wprawdzie sama autorka zastrzega, że tu i tam świadomie popełniła parę anachronizmów, lecz to akurat można złożyć na karb licentia poetica...

Najdłuższym jak dotąd dziełem Riyoko Ikedy, jest licząca ponad trzy tysiące stron saga „Orfeusu-no mado" („Okno Orfeusza") z czasów rosyjskiej Rewolucji Październikowej, pierwszy raz opublikowana w 1975 roku w czasopiśmie „Seventeen" i zawierająca odwołania do słynnej książki Johna Reeda - „Dziesięć dni, które wstrząsnęły światem".

Witold Nowakowski









Lady Oscar (C) Riyoko Ikeda

Aż do nieba

Z końcem ubiegłego roku, nakładem nowo powstałego wydawnictwa o dość specyficznie brzmiącej nazwie Japonica-Polonica-Fantastica, ukazała się pierwsza manga w języku polskim. "Aż do nieba" jest trzyczęściową shojo mangą, czyli mangą głównie dla dziewcząt, autorstwa Riyoko Ikedy, która uważana jest za jedną z najpopularniejszych rysowniczek w Japonii. Warto tutaj wspomnieć, iż Ikeda jest autorką znanej na całym świecie mangi oraz anime wydanego także w Polsce pod tytułem "Lady Oscar". "Aż do nieba" opowiada historię życia księcia Józefa Poniatowskiego, na tle wydarzeń w naszym kraju z przełomu XVIII i XIX wieku. Widzimy tu Polskę przed i porozbiorową. Autorka w swym dziele ukazała prawie całe życie księcia Poniatowskiego, z bardzo dokładnym odniesieniem do historii Pierwszej Rzeczypospolitej. Oprócz księcia Józefa, pojawiają się tu postacie takie, jak Tadeusz Kościuszko, bracia Czartoryscy czy caryca Katarzyna II. Manga Ikedy jest mocno osadzona w polskich realiach, widać tu wierne odwzorowanie budowli, chociażby takich, jak Pałac Królewski w Warszawie, Pałac Łazienkowski czy kamieniczki na warszawskiej Starówce. W komiksie znajdziemy także reprodukcje portretów ważnych postaci historycznych z Europy przełomu wieków. Ta dokładność oprawy graficznej oraz dbałość o szczegóły wskazuje, iż autorka dokładnie przestudiowała historię Polski i europy tego okresu. Niestety nie ma róży bez kolców. O ile samemu komiksowi nie można wiele zarzucić, ponieważ trzyma się konwencji japońskich publikacji, to do tłumaczenia oraz polskiej adaptacji można mieć sporo zastrzeżeń. Przyzwyczailiśmy się już do polskich i światowych wydań komiksów z "dymkami", pisanymi tylko dużymi literami, tutaj z kolei występują małe i wielkie, rodem ze starej maszyny do pisania. Okładka jest mało zachęcająca, trudno się zorientować, że mamy do czynienia z mangą nawiązującą do naszej historii, a nie z jakąś mydlaną operą.

M i e j m y jednak nadzieję, że te niedociągnięcia zostaną poprawione w kolejnych pozycjach, których wydanie zapowiada J.P.Fantastica.

Tytuł: AŻ DO NIEBA Tytuł oryginalny: TEN NO HATE MADE Wydawca: JAPONICA POLONICA FANTASTICA Format:A5, CZARNO-BIAŁY, 186 STRON Język: POLSKI

Komiks i Czarodziejki

Spektakularny sukces Czarodziejki z Księżyca, zaskoczył chyba wszystkich. No, może oprócz grupki fanów, którzy już od dawna wiedzieli, czym jest manga i jak anime potrafi zamieszać w głowie. Potrafi nieprawdaż? W każdym razie, po początkowym oszołomieniu, następnie niedowierzaniu i w końcu niezrozumieniu (taki to już nasz los - mangomaniaków), przyszedł czas na poważne zainteresowaniem się tematem. Niemrawo, bo niemrawo, ale w końcu z gąszcza różnorakich publikacji, poczęły wyłaniać się pierwsze jaskółki. Oto jedna z nich, jedna z niewielu...

"Czarodziejka z Księżyca", jak sądzę, była w Polsce skazana na sukces. Będąc konkurencją dla siebie samej, stała się bożyszczem tłumów, bo i w naszym kraju nic lepszego nie można było znaleźć. Najdziwniejsze jest jednak to, iż nie sześcioletnie dziewczynki bawiące się lalkami stanowią największą część widowni, lecz to my, Otaku przeważnie w wieku 15-25 lat, podziwiamy zgrabne i niezgrabne wdzięki Księżycowej Pyzy, będąc często wyśmiewanymi przez kolegów i koleżanki z klasy, podwórka czy pracy, z powodu serialu, o którym zwykło się mówić: "dla dzieci".

Czarodziejka z Księżyca, wydawnictwa TM-Semic, nie jest klasyczną mangą. Manga wykonywana jest przeważnie
w konwencji czarno-białej, w tym wy-
mamy do czynienia z
co inną tech-

padku natomiast
nie-



tworzenia komik-
ży do rodzaju Anime-komiks
konany jest w pełnym kolorze, tak samo jak ani-
powstał. W tym przypadku za kanwę posłużył
- początkowe odcinki pierwszej serii, znanej rów-
wizorów. Seria zaplanowana jest jako miesięcz-
zało się na rynku pięć tomików (przynajmniej uka-
słowa, mam w ręku trzy z nich). Cóż można o
siejszy wypada podziękować - za to, że są. Póki
żemy - rynek mangowy u nas w kraju jeszcze
przejawy zainteresowania nim, ze strony pol-
zauważane i pochwalane. Jakby nie było, rynek
terenem i trudno ocenić, czego oczekują polscy
nictw. Wybór w tym wypadku był oczywisty -
ria anime bijąca u nas przez ostatnie dwa lata

niką
su. Komiks ten na- to
(patrz słownik), a zatem wy-
me, na podstawie której
serial telewizyjny, a dokładniej
nież z ekranów naszych tele-
nik i do dnia dzisiejszego uka-
zać się powinno, gdy piszę te
nich powiedzieć? Na dzień dzi-
co, więcej wymagać nie mo-
raczkuje, a zatem wszelkie
skich wydawców, winny być
ten jest jeszcze dziewiczym
Otaku od tego typu wydaw-
Czarodziejka z Księżyca, se-
rekordy popularności -

podobnie zresztą jak w Japonii, gdzie serial ten został wybrany najpopularniejszą anime roku. Ale wracając do samego komiksu - Napisy w rodzaju: "Dziewczynka w marynarskim ubranku życzy Wam udanych ferii" zalatują trochę dziecinadą, jakby autorzy nie dostrzegali tego, co się wokół nich dzieje. W paru miejscach aż się prosi, by twórcom przekładu przypomnieć emisję telewizyjną, aby uzgodnili "zeznania" w kwestii zgodności obu edycji. Przyzwyczailiśmy się już do pewnych zwrotów z serialu TV i nie za bardzo chcemy "przestawiać" się na inne określenia. Książeczka, na pierwszy rzut oka, prezentuje się dosyć ładnie i zachęca do przewrócenia strony, lecz gdy to uczynimy, w oczy natychmiast rzuca się niemiły fakt - jakość papieru. Niestety z tym jest nie najlepiej - papier jest kiepskiej jakości, przez co kolorystyka jest mało żywa i niejednolita, natomiast postacie lekko "rozmyte", ale... powiedzmy, że na początek można to wybaczyć i pozostaje mieć nadzieję, że ten "szczegół" ulegnie w przyszłości zmianie. Sprawdziłem, że inne komiksy wydane przez tę samą firmę, mają o niebo lepszy papier. Miałem również okazję porównać polskie wydanie Czarodziejki z Księżyca z bliźniaczym wydaniem włoskim, a oto jakie różnice zauważyłem: włoskie wydanie posiada grubszy i bielszy papier, który daje lepszą jakość druku, lecz z kolei jest bardziej szorstki. Włoskie wydanie ma dodany plakat w miejsce rozkładówki - jest on wydrukowany na gładkim, lśniącym papierze, dosyć wysokiej klasy. Okładka polskiego wydania jest cieńsza. Co by jednak nie mówić złego na ten temat, faktem jest, że komiks czyta się naprawdę lekko, a i nie raz przyłapałem się na mimowolnym uśmiechaniu podczas jego lektury. Bunny potrafi rozśmieszyć, bez względu na to, jak szkaradnie się ją ukaże, i co do tego nie ma wątpliwości. To wielka domena mangi i zapewne wydawcy też to zauważyli. Generalnie firmie TM-Semic należą się oklaski, chociażby za to, że jako pierwsza zainteresowała się tematem na tak dużą skalę. Miejmy nadzieję, że inni polscy wydawcy również pójdą tą drogą i wkrótce księgarnie zaleje morze mangi, czego sobie i Wam życzę.

Na sam koniec szczerze należy przyznać, iż komiks ten warto kupić. Wiek nie może przecież stanowić przeszkody dla interesowania się najgłupszą i najmilszą zarazem, blondynką tego świata.

Yedi-san & Piotr Rogóż

Czarodziejka z Księżyca

Uwaga miłośnicy pięknych i dzielnych Czarodziejek, oto nadeszła chwila triumfu potęgi Księżyca! Przed Wami pierwszy, i miejmy nadzieję, nieostatni artykuł w pełni poświęcony tematowi Sailor Moon! Zanim jednak przejdziemy do sedna tematu, chciałbym zwrócić uwagę na kilka spraw, które być może niektórych z Was zdziwią. Jak widać, w poniższych charakterystykach postaci, została umieszczona między innymi informacja o grupie krwi każdej z nich - to bardzo często spotykany element w tym temacie. W Japonii uważa się, iż grupa krwi ma ścisły związek z osobowością i charakterem jej posiadacza - z tym, że dotyczy to wyłącznie grupy (A,B,0,AB), a nie współczynnika (Rh-/+). Natomiast odpowiedź na pytanie - kim jest seiyuu, znajdziecie w słowniczku, znajdującym się również w tym numerze. Miłej lektury.Oto główni bohaterowie (a raczej bohaterki) tej opowieści.







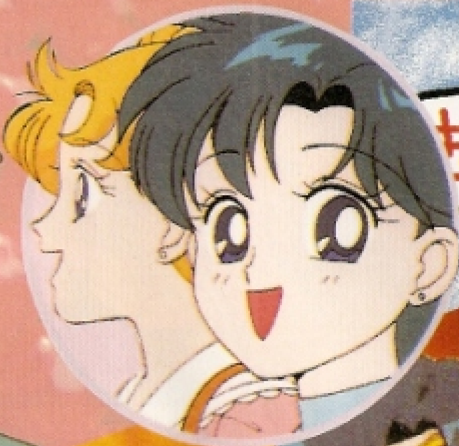
Charakterystyka: Usagi poznajemy w momencie, gdy ma czternaście lat i jest uczennicą szkoły średniej w dzielnicy Minato-ku (na drugim roku w pierwszej klasie), podobnie jak większość Czarodziejek. Tam również mieszka z mamą, tatą i młodszym bratem. Jest fajtłapą i beksą, nie sprawia wrażenia kogoś, kto byłby w stanie stawić czoła całej potędze zła. Na szczęście nie jest sama, oprócz innych wojowniczek, w pobliżu zawsze jest Tuxedo Kamen (w wolnym tłumaczeniu: Zamaskowany Smoking), czyli Mamoru Chiba. W ciągu następnych serii, Usagi dojrzewa, powoli staje się odpowiedzialną wojowniczką, chociaż nadal nie stroni od łez i ciasteczek. Oprócz słodyczy, lubi także spać, robić zakupy i grać w gry video. Usagi jest inkarnacją Księżniczki Selenity, która wieki temu żyła w Księżycowym Królestwie, zniszczonym przez Siły Ciemności. Jest również Nową Królową Selenity z Kryształowego Tokyo w XXX wieku. Jej imię - Tsuki-no Usagi - znaczy Księżycowy Królik, stąd często koleżanki mówią do niej Bunny (czyt. Bany - po angielsku - królik). Imię to wiąże się ze starą japońską legendą, mówiącą o tym, jakoby na Księżycu miał mieszkać królik. Ulubionym kamieniem Usagi jest perła. W serii Sailor Stars, uczęszcza do wyższej szkoły w Juuban - hmm, nasza wojowniczka zaczyna dorastać.

Sailor Moon - Usagi Tsukino - Czarodziejka z Księżyca
Data urodzin: 30 czerwca
Znak zodiaku: Rak
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: gospodarstwo domowe; nie lubi matematyki i angielskiego
Ulubiony kolor: biały i różowy
Ulubiona potrawa: lody i ciastka; nie lubi marchewki
Seiyuu: Mitsuishi Kotono, przez krótki czas była nią również: Araki Kae (epizody 44 - 50)





Sailor Mercury - Ami Mizuno - Czarodziejka z Merkurego
Data urodzin: 10 września
Znak zodiaku: Panna
Grupa krwi: A
Ulubiony przedmiot: matematyka; lecz i pozostałe przedmioty nie sprawiają jej trudności
Ulubiony kolor: niebieski, akwamaryn
Ulubiona potrawa: anmitsu, ser, kanapki - jeśli nie są z tuńczykiem
Seiyuu: Hisakawa Aya





Charakterystyka: Mózg całej grupy, podobno jej współczynnik inteligencji wynosi 300 IQ!!! Jest bardzo przyjacielska i jednocześnie najspokojniejsza ze wszystkich Czarodziejek. Jest dobrą pływaczką. Chodzi do Szkoły Średniej Juniorów Juuban w dzielnicy Minato-ku, jest na drugim roku w piątej klasie. Jej zamiłowaniem są komputery, pisze własne programy, lubi grać w szachy i pływać. Używa specjalnych okularów z wyświetlaczem, połączonych z miniaturowym komputerem, dzięki któremu szybko uzyskuje dane o wrogach. Lubi koty i książki, nie lubi głupich kawałów, marnowania czasu i energii. Ami jest bardzo sympatyczną postacią, lubianą przez wszystkie koleżanki. Mieszka z mamą, która jest lekarzem. Sama również chce zostać lekarzem.





Charakterystyka: Rei jest najbardziej żywiołowa ze wszystkich Czarodziejek, iście ognista dziewczyna - nie dziwi więc fakt, że jej ataki związane są również z ogniem. W przyszłości chciałaby zostać piosenkarką, modelką, wspaniałą seiyuu i żoną. Lubi śpiewać, w swoim środowisku szkolnym uchodzi za idolkę. A tak w ogóle Rei jest kapłanką shinto, japońskiej religii polegającej na wierze w złe i dobre duchy i wraz ze swoim dziadkiem mieszka w świątyni Hikawa Jinja. Lubi medytacje, pisanie, literaturę klasyczną, pandy i towarzystwo chłopców. Chodzi do Prywatnej Szkoły Średniej dla Dziewcząt.

Sailor Mars - Rei Hino - Czarodziejka z Marsa
Data urodzin: 17 kwietnia
Znak zodiaku: Baran
Grupa krwi: AB
Ulubiony przedmiot: literatura starożytna; nie lubi nauki o społeczeństwie
Ulubiony kolor: czerwony i czarny
Ulubiona potrawa: pizza wegetariańska, wędzone ryby; nie lubi szparagów, ale poza tym jada prawie wszystko
Seiyuu: Tomizawa Michie



Charakterystyka: Makoto ma niezwykle silną osobowość, jest najbardziej niezależną osobą w grupie. Mieszka sama, gdyż jej rodzice zginęli w katastrofie lotniczej. Jest najlepszą gospodynią ze wszystkich Czarodziejek, bardzo lubi gotować i jest bezwzględnie w tym najlepsza. Chodzi do Szkoły Średniej Juuban, jest na drugim roku w szóstej klasie. Lubi romantyczne opowieści i konie. Nie lubi prostactwa, ludzi niegrzecznych i narzucających się.

Sailor Jupiter - Makoto Kino - Czarodziejka z Jowisza
Data urodzin: 5 grudnia
Znak zodiaku: Strzelec
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: gospodarstwo domowe; nie lubi fizyki
Ulubiony kolor: zielony i różowy
Ulubiona potrawa: kotlety mielone, ciasto z wiśniami oraz inne słodycze, podobnie jak Usagi
Seiyuu: Shinohara Emi



Charakterystyka: Sailor Venus była pierwszą z Czarodziejek, zasły-
wana Sailor V, walczącą samotnie ze światem przestępczym. Była
tym, zanim ta sama stała się czarodziejką - już wtedy była znana z
Minako jest bardzo dobra w sporcie, szczególnie w siatkówce (pod-
taniec, ptaki i gimnastykę. Nie lubi popisywania się, prostactwa i
czy. Mieszka razem z rodzicami. Poza tym jest długonogą blon-

nęła jako tajemnicza i zamasko-
idolką Usagi na długo przed
mang i gier komputerowych.
pora szkolnej drużyny), lubi
zła - dlatego też z nim wal-
dynką.

Sailor Venus - Minako Aino - Czarodziejka z Wenus
Data urodzin: 22 października
Znak zodiaku: Waga
Grupa krwi: B
Ulubiony przedmiot: wychowanie fizyczne; innych nie lubi
Ulubiony kolor: czerwony i żółty
Ulubiona potrawa: makaron, ryż na ostro, nie lubi grzybów shiitake
Seiyuu: Fukami Rica





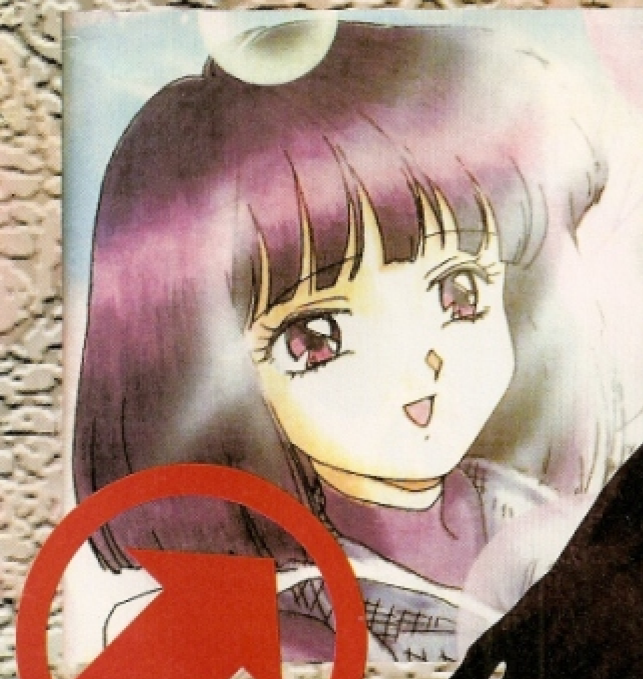
ChibiUsa - Sailor Chibi Moon - Mała Czarodziejka z Księżyca
Data urodzin: 30 czerwca
Znak zodiaku: Rak
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: rysunek; nie lubi japońskiego
Ulubiony kolor: czerwień i róż
Ulubiona potrawa: słodycze; nie cierpi marchewki (ma to po mamie che che)
Seiyuu: Araki Kae

Charakterystyka: ChibiUsa po raz pierwszy pojawia się w odcinku 60, wtedy to przybywa z Kryształowego Tokyo, aby zwrócić się z prośbą o pomoc do Czarodziejek, w imieniu swojej matki - Królowej Selenity. Naprawdę ma na imię Usagi (jak Sailor Moon), a tam, skąd pochodzi, nazywana jest Małą Damą. Chodzi do tej samej szkoły, co reszta dziewcząt. Najprawdopodobniej jest matką Chibi Chibi - na razie niewiele nam o tym wiadomo, ale jeszcze wrócimy do tej sprawy.

Sailor Saturn - Hotaru Tomoe - Czarodziejka z Saturna
Data urodzin: 6 stycznia
Znak zodiaku: Koziorożec
Grupa krwi: AB
Ulubiony przedmiot: historia świata, nie lubi wychowania fizycznego
Ulubiony kolor: purpurowy
Ulubiona potrawa: japońskie kluski, nie lubi mleka (a to nieładnie)
Seiyuu: Yoko Minaguchi

Charakterystyka: Hotaru jest wątła i niewysportowana, szybko się męczy, nie lubi wysiłku fizycznego. Posiada za to nadzwyczajną moc uzdrawiania, dlatego też w przyszłości chce zostać pielęgniarką lub lekarzem. Jest samotnikiem i w swoim środowisku szkolnym uchodzi za dziwaka. No cóż, fakt faktem, że jej hobby ma dosyć niespotykane - kolekcjonowanie lamp. Mimo wszystko, to bardzo sympatyczna postać.







Sailor Neptun - Michiru Kaiou - Czarodziejka z Neptuna
Data urodzin: 6 marca
Znak zodiaku: Ryby
Grupa krwi: 0
Ulubiony przedmiot: muzyka; poza tym lubi wszystkie przedmioty
Ulubiony kolor: morski
Ulubiona potrawa: sashimi; nie lubi japońskich grzybów - kikurage
Seiyuu: Masako Katsuki

Charakterystyka: Jest bardzo tajemnicza, uważa się za wytworną i elegancką. Bardzo dobrze gra na skrzypcach, jej marzeniem jest zostać sławną skrzypaczką. Chętnie maluje i bardzo dobrze pływa, kolekcjonuje kosmetyki. Uczęszcza na pierwszy rok do Szkoły Średniej Mugen Gakuen.





Sailor Uranus - Haruka Tenou - Czarodziejka z Urana

Data urodzin: 27 stycznia

Znak zodiaku: Wodnik

Grupa krwi: B

Ulubiony przedmiot: wychowanie fizyczne; nie lubi japońskiego

Ulubiony kolor: złoty

Ulubiona potrawa: sałata; nie lubi nattou - japońskiej potrawy ze sfermentowanej soi

Seiyuu: Megumi Ogata



Charakterystyka: Sailor Uranus jest bardzo męska, gdy się pojawia, początkowo brana jest przez Usagi i Minako za chłopaka! Zachowuje się jak chłopak, ubiera się jak chłopak, mówi jak chłopak, nie cierpi sukienek. Jej hobby to jazda na motorze. Podobnie jak Michiru lubi muzykę, gra nawet na pianinie. Razem z Michiru chodzi do tej samej szkoły - pierwszy rok Szkoły Średniej Mugen Gakuen. Jej marzeniem jest zostać najlepszym kierowcą wyścigowym na świecie. Gdy ją coś trapi, wsiada na swój motocykl i gna przed siebie bez celu.











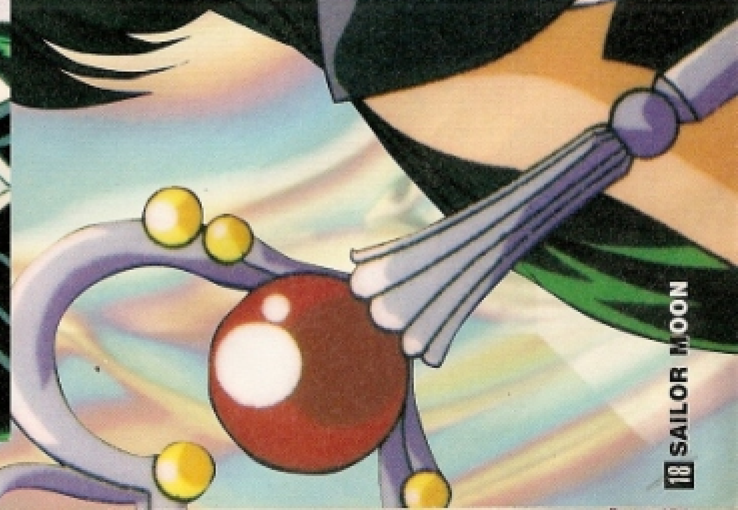
Sailor Pluto - Setsuna Meiou - Czarodziejka z Plutona
Data urodzin: 29 października
Znak zodiaku: Skorpion
Grupa krwi: A
Ulubiony przedmiot: fizyka; nie lubi muzyki (a raczej nie lubiła, gdyż jest już dorosłą osobą)
Ulubiony kolor: ciemna czerwień
Ulubiona potrawa: a raczej napój - japońska herbata o-cha; nie lubi natomiast jajecznicy
Seiyuu: Chiyoko Kawashima

Charakterystyka: Setsuna jest strażniczką Wrót Czasoprzestrzeni. Bardzo dobrze zna się na modzie, a nawet sama szyje stroje, według własnych projektów. W przyszłości chce zostać projektantką mody. Chibi Usa mówi na nią Puu. Uwielbia robić zakupy i nie cierpi karaluchów - no cóż, nie ona jedna. W serii Sailor Stars powraca wraz z pozostałymi Czarodziejkami, aby pomóc w walce z Nehelenią.









Charakterystyka: Jest jedną z kluczowych postaci. W przeszłości Mamoru był Księciem Endymionem. W przyszłości jest Królem Endymionem - mężem Królowej Selenity (lub, jeśli ktoś woli - Serenity, obie formy są poprawne, gdyż w języku japońskim "r" i "l" wypowiada się tak samo), czyli Sailor Moon. Gdy Czarodziejka z Księżyca ma kłopoty, przybywa jako tajemniczy Tuxedo Kamen. Na początku serii R pojawia się także jako Tsukikage no Knight - Książę Księżycowej Poświaty - nieświadoma część osobowości Mamoru, która oddzieliła się od niego, po walce z Królestwem Ciemności. Na co dzień jest uczniem collegu w Instytucie Technologii Azabu, lubi czytać. Mieszka sam w apartamencie w dzielnicy Juubangai. Jego rodzice zginęli w wypadku samochodowym, kiedy był jeszcze dzieckiem. W astrologicznej symbolice filmu, Mamoru reprezentuje Ziemię.







Tuxedo Kamen - Mamoru Chiba
Data urodzin: 3 sierpnia
Znak zodiaku: Lew
Grupa krwi: A
Ulubiony przedmiot: fizyka, ale nie ma nic przeciwko pozostałym
Ulubiony kolor: czarny
Ulubiona potrawa: czekolada (!), a poza tym, nie ma w zasadzie niczego, czego by nie lubił
Seiyuu: Furuya Tohru



Naoko Takeuchi urodziła się 15 marca 1967 roku w mieście Kofu - prefekturze Yamanashi. Ukończyła Uniwersytet Chemii w Kyoritsu. Jako rysowniczka mang, rozpoczęła swoją karierę w roku 1986, gdzie współpracowała przy tworzeniu "Love Call"- mangi debiutującej we wrześniu, tego samego roku, w piśmie Nakayoshi Deluxe. Następnie pracowała przy tworzeniu takich tytułów jak: "Chocolate Christmas", "Miss Rain", "Ma-ri-ah", "The Cherry Project". W roku 1991 Naoko tworzy opowieść akcji, traktującej o narkotykowych kartelach, a w rolach głównych obsadza piękne, waleczne i odważne dziewczęta, manga ta nosi tytuł: "Codename Sailor V" (Kryptonim Sailor V). Manga ta ukazuje się w letnim wydaniu pisma Run-Run i natychmiast staje się przebojem. Autorka zachęcona tym sukcesem, tworzy Sailor Moon! - która ukazuje się w lutowym numerze Nakayoshi Deluxe w roku 1992. W tych okolicznościach nie mogła zapaść inna decyzja - serial Sailor Moon rusza już w marcu, tego samego roku, a efekt - sami oceńcie! Na dzień dzisiejszy, oprócz całej serii mang, ukázało się pięć serii TV, trzy filmy, video gry i wiele, wiele innych gadżetów. Yo!

Fot.: Studio Hell City 1993.12.25 Tokio



Araki Kae (Chubi Usa)



Pięć Czarodziejek w akcji, czyli na koncercie.



Tomizawa Michie (Sailor Mars), Hisakawa Aya (Sailor Mercury)



Hisakawa Aya (Sailor Mercury)



Furuya Tohru (Mamoru Chiba) - jak myślicie dziewczyny, równie przystojny jak Mamoru?



Fukami Rica (Sailor Venus), Tomizawa Michie (Sailor Mars)



Fukami Rica (Sailor Venus), Mitsuishi Kotono (Sailor Moon)



Mitsuishi Kotono (Sailor Moon), Tomizawa Michie (Sailor Mars)



Mitsuishi Kotono (Sailor Moon)

Nowe postacie z najnowszej, piątej już serii Sailor Moon Stars





A oto kilka rysunków z oryginalnej mangi autorstwa Naoko Takeuchi



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation



Manga Sailor Moon autorstwa pewnej trzynastolatki.

Piątka Czarodziejek w komplecie świętuje zwycięstwo - na zdjęciu seiyuu z serialu Sailor Moon



Sailor Moon seiyuu - prawda, że urocze?



Strony z Animedii - jednego z japońskich czasopism, poświęconych mandze i anime.

SECRET TEARS

ONLY

私より　私たちになりたくて

"Sailor Moon" - Songs from the TV series

Trzymam właśnie przed sobą amerykańskie wydanie płyty CD, z piosenkami w angielskiej aranżacji, do popularnej na świecie serii "Sailor Moon". Juz sama okładka z wizerunkiem sympatycznej Usagi zachęca do dokonania zakupu. Wydawcą, tak jak i dystrybutorem filmu w USA, jest popularna również i w Polsce (chociażby z edycji seriali młodzieżowych w naszej państwowej TV) firma DIC. Nagranie rozpoczyna się czołówkowym utworem po angielsku, który powtórzony w wersji skróconej, zamyka także tę płytę. Na tylnej okładce znajduje się spis jedenastu utworów, który jednak w żaden sposób nie zdradza czasu ich trwania. By zrozumieć, dlaczego producent w ten sposób postąpił, wystarczy włożyć płytę do odtwarzacza. Mimo jedenastu utworów całość trwa zaledwie niecałe 30 minut! Przeglądając dodaną do kompletu książeczkę, zawierającą fotki z filmu oraz teksty wszystkich piosenek, natknąłem się jeszcze na wzmiankę o wykonawcach i twórcach tej edycji. Z przykrością stwierdzam, iż poza pierwszym i ostatnim utworem, cała reszta nie ma nic wspólnego z oryginalną ścieżką dźwiękową japońskiej edycji. Kompozycje, aranżacje i muzyczno-wokalne wykonanie,



od początku do końca zostało stworzone przez Amerykanów. Cóż, pozostaje jedynie chylić czoła przed amerykańskimi otaku, którym nie dane było posłuchać japońskich melodii. Mimo wszystko płyta jest dość ciekawa. Nie trzeba być specjalistą, by w dwóch utworach bez trudu rozpoznać brzmienie z lekka zapomnianego już zespołu "Bangles". Są utwory balladowe i te z pogranicza heavy metalu. Jednym słowem, dla każdego coś miłego. W pudełku znajduje się jeszcze oferta możliwości zakupu w cenie 2$, niewielkich (dość koszmarnie wyglądających) figurek, z wizerunkami poszczególnych czarodziejek. Jako kantrowo - metalowa składanka, jest to niezła płyta. Tylko co na jej okładce robi Bunny???

Piotr Rogóż

Po wysłuchaniu powyższej płyty, nie mogłem się powstrzymać, aby nie dodać kilku uwag od siebie. A dlaczego? Otóż uważam, że płyta jest wyśmienita pod każdym względem, gdyż w zasadzie spełnia ona wszystkie wymogi, jakimi powinna charakteryzować się ścieżka dźwiękowa, do tego rodzaju anime - proste, melodyjne, wpadające w ucho utworki - identycznie jest w wersji japońskiej, a że inne brzmienie? Oczywiście, że inne! A jakie miało by być!? Obie płyty, tę w wersji oryginalnej i "zamerykanizowanej", traktuję, jako wzajemnie się uzupełniające, chociaż nie ukrywam, że odrobinę więcej sympatii zarezerwowałem dla tej pierwszej, wiadomo - pierwszą miłość traktuje się wyjątkowo.

Yedi-san

Utwory:

1. SAILOR MOON THEME (Muzyka: Komoro, tekst japoński: Oda, tekst angielski: Heyward)
2. I WANNA BE A STAR! (Benghiat, Author, Roberts)
3. MY ONLY LOVE (Benghiat, Author, Roberts)
4. CALL MY NAME (AND I'LL BE THERE) (Benghiat, Author, Howell, Heyward)
5. OH STARRY NIGHT (Benghiat, Author, Heyward)
6. IT'S A NEW DAY (Benghiat, Blaisch, Heyward)
7. CARRY ON (Benghiat, Author, Heyward)
8. RAINY DAY MAN (Benghiat, Blaisch, Heyward)
9. ONLY A MEMORY AWAY (Benghiat, Blaisch, Heyward)
10. SHE'S GOT THE POWER (McGuire, Benghiat, Heyward)
11. SAILOR MOON THEME (REPRISE) (Muzyka: Komoro, tekst japoński: Oda, tekst angielski: Heyward)

(P) 1996 DIC Productions LP. (C) 1994 N.T.K. TOEI Animation Co LTD

Slayers są!












Niedawno w Japonii miała miejsce premiera pierwszego odcinka najnowszej serii anime pt. Slayers. Ogromny sukces pierwszej serii emitowanej ponad dwa lata temu w USA, zachęcił producentów do produkcji kolejnych odcinków. Niestety brak wystarczających funduszy spowodował, iż po kilku odcinkach kolejnej serii przerwano dalszą produkcję. Otaku jednak nie dali za wygraną. Ich naciski kierowane przez ponad rok w stronę producentów, uwieńczone zostały sukcesem. W chwili obecnej pojawiły się już cztery odcinki najnowszej serii Slayers Next.

Ta najnowsza sympatyczna seria fantasy, to kolejny powrót dwóch wspaniałych (kawaii che che) amazonek - Liny i Nagi - w iście robinhoodowskim stylu. Z pewnością ta seria, podobnie zresztą jak i poprzednie, zyska ogromną popularność wśród miłośników tego filmu. Chociażby dlatego, że jedną z seiyuu jest najpopulerniejsza ostatnimi czasy Megumi Hayashibara, której głos mieliśmy okazję już usłyszeć jako Ranma-chan, Cat-Girl Nuku Nuku, Pai - 3x3 Eyes.

The Magical Girl Pretty Sammy











Uwaga sympatycy Czarodziejek! Po wielkim sukcesie Sailor Moon na świecie, powstała istna lawina filmów w tym stylu. Wśród nich są produkcje lepsze i gorsze, ja natomiast uważam, że Pretty Sammy zdecydowanie należy do grona najlepszych dzieł tego gatunku, przebijając nawet samą Sailor Moon. W chwili obecnej jest to jeden z najpopularniejszych seriali telewizyjnych w Japonii. Sammy znana nam po części z serii Tenchi Muyo, tu wciela się w rolę superbohaterki-czarodziejki o imieniu Pretty Sammy, walczącej o miłość i sprawiedliwość z okrutnymi demonami oraz ze swoją szkolną przyjaciółką, która pod wpływem hipnotycznego ptaka, przekształca się w złą demonicę o imieniu Pixy Misa. Mimo iż film jest adresowany do młodszej widowni i może swą prostą fabułą lekko nudzić starszego widza sądzę, iż urok osobisty Sammy oraz muzyka i piosenki w wykonaniu głównej bohaterki zadowolą nawet najbardziej wybredne gusta. Nie pierwszy już raz Pioneer pokazał się z najlepszej strony i cały soundtrack oraz BGM w filmie zostały dopracowane do perfekcji.

Japoński Dzień Dziecka w Krakowie

Jak zapewne doskonale wiecie Dzień Dziecka w Polsce obchodzimy pierwszego czerwca. W Japonii jednak jest troszeczkę inaczej. "Święto dzieci" przypada tam wcześniej, bo zazwyczaj w okolicach piątego maja. Ma to oczywiście swoje uzasadnienie. W dawnej Japonii osobno obchodzono święto chłopców i dziewczynek. Dzień chłopców zazwyczaj przypadał drugiego maja, natomiast dziewcząt - trzeciego marca. Dopiero po drugiej wojnie światowej, w Japonii, postanowiono połączyć obie imprezy i stworzyć nowe święto wszystkich dzieci. Z tym dniem nieodzownie łączy się pewna stara tradycja, która współcześnie stała się symbolem tego święta. W tym dniu w całej Japonii, i poza jej granicami również, wiesza się w ogrodach, na mostach, deptakach i wszędzie gdzie tylko się uda - karpie. Karp jest symbolem siły. Japończycy wierzą, iż ich dzieci tak pewnie i wytrwale będą podążać ścieżkami swego życia, jak karpie wędrujące pod prąd ku początkom - źródłom rzek.

Czwartego maja tego roku w krakowskim Centrum Sztuki Japońskiej odbył się festyn z okazji japońskiego Dnia Dziecka. Po raz pierwszy zorganizowano tak wielką, całodniową imprezę z tej okazji. Dla przybyłych, zarówno najmłodszych jak i starszych dzieci, już od godziny 10.00 przewidziano moc atrakcji. Wszyscy chętni mogli wystartować w kilku konkursach i zdobyć cenne nagrody. Jednym z ciekawszych był konkurs "Origami", w czasie którego dzieci składały z papieru tradycyjne hełmy japońskie - kabuto. Nie zabrakło również, ku zadowoleniu najmłodszych uczestników, konkursu w jedzeniu pałeczkami, podczas której większość zawodników zdradziła swój nieziemski apetyt, wykazała sporo sprytu i odznaczyła się nieprawdopodobnymi zdolnościami manualnymi. Oczywiście nie zabrakło również atrakcji związanych z nauką. Wielu uczestników tej imprezy, także i tych dorosłych, po raz pierwszy miało szansę stanąć w turniejowych szrankach, oko w oko z prawdziwym japońskim kaligrafem. Muszę przyznać, iż(ku mojemu zdziwieniu) w tym konkursie prym wiodły dzieci i to nawet kilkuletnie -dorośli szybko poszli w przysłowiową "odstawkę". Dla tych, których pociągają miliardowe obroty gotówkowe, organizatorzy przewidzieli "drapieżną" rozgrywkę przy udziale gry planszowej "Miliard w Rozumie". Natomiast sympatykom poczciwego PC-ta multimedialna encyklopedia na każde delikatne muśnięcie myszki rozwijała swe podboje animacjami, muzyką i tysiącami przeróżnych informacji. Największą jednak atrakcją był niewątpliwie przyjazd przedstawiciela firmy Planet Manga, a raczej zorganizowany przez niego, w obszernej sali kinowej tutejszego "Centrum", pokaz oryginalnych japońskich filmów Anime. Na "pierwszy ogień", około godziny 14.00, poszły dwa półgodzinne odcinki filmu "Magical Girl Pretty Sammy", o sympatycznej czarodziejce walczącej ze złymi demonami w iście Sailormoonowskim stylu. Niestety emisja tego filmu w wersji oryginalnej po japońsku, bez jakiegokolwiek tłumaczenia, trafiła swym dialogowym humorem jedynie do niewielkiej grupki japońskich widzów. Pozostałą część widowni bawiła wartka akcja i spora ilość dobrych gagów, do których zrozumienia nie trzeba było znawców. Sympatyczna i dopracowana ścieżka dźwiękowa przeplatana licznymi piosenkami, także w wykonaniu głównej bohaterki, szybko pozwoliła zapomnieć o istnieniu bariery językowej. To po prostu wpadało w ucho. Niestety spora grupa uczestników, widząc iż skończyły się pozostałe atrakcje dnia, rozeszła się do domów, pozostawiając w sali kinowej jedynie grono ciekawskich i sympatyków Anime. Ci jednak się nie nudzili, następnym filmem bowiem był pierwszy odcinek telewizyjnej serii "Tenchi Muyo". Kolejne trzydzieści minut dobrej zabawy, tym razem z językiem angielskim, poprawiło humory oglądającym i odbiło się echem ogólnej aprobaty. Tak, zdecydowanie ten język był dla nas bardziej przystępny. Dzień Dziecka w Centrum Sztuki Japońskiej dobiegał końca. Większość dzieci nie tyle ze znudzenia, co ze zmęczenia, zaczęła mniej interesować się tym, co dzieje się na ekranie. Stopniowo sala kinowa zaczynała robić się coraz bardziej pusta. Pod koniec filmu pozostała jedynie

Tenchi Muyo © Masaki Kajishima/Pioneer LDC Inc.



Krakowskie Centrum Sztuki Japońskiej.

Spotkaliśmu również Smoka Wawel też obchodził Dzień Dziecka.

spora grupa członków z krakowskiego klubu "Kawaii", kilka osób z klubu "Yokai" oraz paru przyjezdnych sympatyków Anime. Wszyscy jednak doskonale wiedzieli, iż najlepsze jeszcze przed nimi. W tak kameralnym gronie, nareszcie w ciszy, nadeszła upragniona chwila, na którą wszyscy ambitnie czekali. Oto pojawiła się na ekranie dobrze nam znana czołówka firmy "Pioneer" zapowiadająca kinową wersję "Tenchi Muyo in Love". Pierwsze sekundy filmu już dały nam do zrozumienia, iż nie jest to zwyczajny odcinek znanej nam serii. Dźwięki orkiestry symfonicznej, dopracowany planing tła - prawie realistyczny, ujęcia animacyjne uzyskane wieloplanową kamerą, nierzadko wsparte grafiką komputerową i zapewne dwadzieścia cztery klatki na sekundę - dały się odczuć całym ciałem.

Początkowe kilkanaście minut filmu w żaden sposób nie zdradzało tego, że za chwilę akcja przybierze rozmiarów i tempa prawie "Akiry". Zderzenie najnowszej technologii i elektroniki wsparte geniuszem Washuu, podparte demonicznymi właściwościami Ryouko, okraszone idiotyzmem Mihoshi i dziecinnością Aeki, w połączeniu z roztropnością i zaradnością Sasami, przejściami w czasie i przestrzeni, to nieprawdopodobny miks mogący powalić największe demony i niejednego oglądającego. Dziesiątki zabawnych sytuacji, odrobina horroru rodem z "Doomed Megalopolis", sprzeczki, rozterki i poświęcenie to coś nieprawdopodobnego, co jednak dzieje się naprawdę podczas kilkudziesięciu minut filmu. A po co to wszystko? By ratować przed zniknięciem Tenchiego i w przeszłości uratować od śmierci jego mamę - Achikę!!! Przewrotność sytuacji końcowych sekwencji filmu doprowadza widza prawie do stanu rozstroju nerwowego. W momencie kiedy sądzimy, iż wszystko już się skończyło, kiedy uważamy, że już nic więcej nie może się wydarzyć, bo nasz mózg nie jest w stanie wymyśleć już żadnej możliwości dalszego rozwoju sytuacji. Kiedy sądzimy, iż wszystko jest już stracone, nie udało się, akcja ponownie zawiązuje się w innym wymiarze czasu, w innym miejscu, by tam z jeszcze większym rozmachem zakończyć całą historię.
Emisja filmu dobiegła końca, czarna kurtyna spowiła białą płaszczyznę ekranu, a cisza ogarnęła nas wokół, poczuliśmy pustkę, niedosyt i rozrzewnienie. Skończyło się? Znów jesteśmy tutaj? Ale, ludzie! My chcemy tam z powrotem!!!!!!!
Długo jeszcze siedzieliśmy w herbaciarni - "Kawaii", "Planet Manga" i inni, rozpamiętując to, co zobaczyliśmy.
Kolejny dzień dobiegł końca. Kolejny, lecz dla nas krakowskich Otaku - niezapomniany ....
Sądzę, iż warto podziękować wszystkim organizatorom tej imprezy, mając nadzieję, iż w przyszłym roku i w latach następnych będzie ona coraz większa oraz lepiej i szczegółowiej w mediach rozreklamowana.

Piotr Rogóż.



Piotr Rogóż - redaktor naszego czasopisma, trzymający pergamin z oryginalną japońską kaligrafią (napis: KAWAII), po jego prawej Mr. Root, i kilku członków klubu Kawaii.

Wielkie karpie na wietrze - charakterystyczny japoński element.

Satoshi Urushibara

Jak zapewne sami zauważyliście, w świecie mangi i anime, tak jak i w życiu codziennym, są ludzie którzy stoją na czele, wiodąc prym i kształtując późniejszy obraz tego właśnie świata. To bardzo podobne zjawisko do współczesnej kreacji mody. Najpierw oglądamy paryskie pokazy, a potem sami staramy się odwzorować te wspaniałe kreacje. Do grona obecnie najznakomitszych twórców mang i filmów anime, zaliczani są Masamune Shirow, Johji Manabe, Yukiti Kishiro, Rumiko Takahashi, Haruhiko Mikimoto, Kenichi Sonoda, Katsuchiro Otomo oraz Kosuke Fujishima. To oni według zdania otaków w Japonii i na świecie, są tymi którzy "od wieków wyznaczają drogę naszym westchnieniom". W niniejszym artykule jednak chciałbym na przekór światowym standardom, przedstawić twórczość młodego rysownika, który (moim zdaniem), ma przed sobą ogromną przyszłość na miarę tych "wielkich". A może za kilka lat stanie się największym ?

Satoshi Urushihara - bo o nim to właśnie mowa - jest jednym z przedstawicieli najmłodszej twórczo grupy japońskich rysowników. Swoją karierę rozpoczynał, jak wielu innych, rysując komiksowe historyjki na wolnych stronach popularnych japońskich magazynów, zazwyczaj podczas długotrwałych przejazdów metrem. Bardzo długo, bo przez kilka lat, nie traktował swoich umiejętności jako czegoś, co mogłoby przynieść w przyszłości dochód. Rysował, bo mu się to podobało, a zarazem uwielbiał, kiedy z ukrycia mógł przyglądać się ludziom podziwiającym jego prace. Z natury bowiem jest bardzo nieśmiały.


(C) Satoshi Urushibara


(C) Satoshi Urushibara

Kilku znajomych z jego najbliższego otoczenia namówiło go, by tworzył krótkie opowiastki komiksowe, składał je w niewielkie zeszyty, a następnie sprzedawał na odbywających się dość często w Tokio, targach komiksu. Na jednej z takich imprez Kenichi Sonoda natknął się na zeszyt komiksu, który wręcz w perfekcyjny sposób w formie super-deformed, parodiował znaną jego autorstwa serię anime - "Gall Force". Zaciekawiony postanowił poznać autora tej pracy. Dzięki temu niespodziewanemu zrządzeniu losu Urushihara rozpoczął pracę u boku Sonody, pomagając


(C) Satoshi Urushibara


(C) Satoshi Urushibara

mu przy jego produkcjach.

Parę dni temu łut szczęścia pozwolił mi w imieniu naszego magazynu, zamienić z Satoshim Urushiharą kilka słów.

P.R: Bardzo się cieszę, że w tak niespodziewanych okolicznościach mamy okazję chwilę porozmawiać. Co sądzisz o ruchu otaków w Polsce?

S.U: Przede wszystkim ogromnym zaskoczeniem dla mnie jest fakt, iż w tym szczególnym numerze pionierskiego w Polsce magazynu "Kawaii", pośród tak wielkich osobliwości świata manga-anime jak Sonoda, Shirow czy Otomo, pojawi się jako pierwszy wywiad właśnie ze mną. Przyznaję szczerze, że jest to dla mnie miłe zaskoczenie.



Powracając jednak do pytania ....

Patrząc z punktu statystycznego, po wielkim "bumie" w USA, Anglii i Francji nadszedł wreszcie czas na kraje Europy Środkowej i Wschodniej. Myślę, że to dobre zjawisko i nadal będzie się rozwijało we właściwym kierunku. Manga to coś ponadczasowego i dziś, kiedy na świecie toczy się wiele wojen, zbyt wiele, uważam, że jest to coś, co może nas wszystkich pokojowo zespolić, połączyć niewidzialnym, lecz bardzo silnym łańcuchem wspólnych odczuć i dążeń. Polscy otaku mają ogromną szansę, by manga i anime nie kojarzyły się w Europie tylko i wyłącznie z przemocą, morderstwami i gwałtem, jak to ma miejsce na przykład w Niemczech czy we Włoszech.

P.R: Wiem, iż twój debiut zawdzięczamy Kenichiemu Sonodzie. Czy możesz w kilku słowach o tym nam opowiedzieć ?

S.U: Tak, to prawda. W najprostszym skrócie: Sonoda kupił mój komiks i mu się spodobał. Potem zamieniliśmy parę słów, zabrał mnie do swojego studia i tak się zaczęło. Najpierw trochę dla niego rysowałem, ale to, co Kenichiemu się we mnie najbardziej nie podobało, to moje odstępstwa w kierunku własnych interpretacji. Rysowałem jeden szkic tak, jak on chciał i pięć czasem sześć według swojego uznania. To go stresowało i rozpraszało. Kiedyś omal mnie nie wyrzucił twierdząc, iż niepotrzebnie marnuję czas. Prawdą jednak było to, iż po kryjomu przeglądał z dużym zaaferowaniem moje rysunki, i jak się później okazało, od dawna przymierzał się do pewnego ryzykownego przedsięwzięcia. To był okres kiedy pracował nad serią "Bubblegum Crissis". Któregoś wieczoru pod koniec szkicowania sekwencji do szóstego odcinka nagle wstał i w bardzo agre-

sywny sposób powiedział - "Siódmy" jest twój! Nie wiedziałem, o co mu chodzi, ale jak się niebawem okazało, postanowił, iż to właśnie ja będę charadesignerem następnego odcinka Bubblegumu.

Wcześniej tworzyłem samodzielnie poboczne postacie i wiele ele-
czenia, w którym rozgrywa się akcja. Miałem okazję pory-
chę projektów do "Street Fightera". Uważam jednak dopiero ten siódmy odcinek BGC, za swój prawdziwy debiut w anime. Tak to właśnie się zaczęło.

mentów oto-
sować tro-

P.R: Sądziłem, iż to "Plastic Little" jest twoim debiutem ?

S.U: Tak, na pewno ! "Plastic Little" jest moim pierwszym samodzielnie zrobionym anime. Powstał już niezależnie i w moim, może nie tak wspaniałym, jak u Sonody, ale własnym studio i co najistotniejsze za własne pieniądze. Dzięki Sonodzie i BGC udało mi się ich trochę zarobić i umiejętnie zainwestować.

(C) Satoshi Urushibara

P.R: OK. Powróćmy jednak do twojej twórczości związanej nie tylko z anime. Pracowa-

łeś nad grami komputerowymi ......

(C) Satoshi Urushibara

S.U: Tak, to prawda. Podczas dość żmudnej i monotonnej pracy nad materiałem filmowym, rysownik potrzebuje odskoczni w bok. To taki twórca musi zająć się czymś innym. Czymś, co ku. By oderwać się od natłoku tematyki BGC, pod-fantasy.

k a ż d y
guzik bezpieczeństwa. Aby nie stracić animuszu, każdy przyniesie mu ulgę, zrelaksuje go. Tak jest i w moim przypad-jąłem pracę nad designem do gry "Lemnar", utrzymanej w klimacie

P.R: Jeśli już przy "Lemnarze" jesteśmy, chciałbym zapytać o twoje refleksje związane z filmem. Jak doszło do jego powstania ?

S.U: "Lemnar" był (jak już wspomniałem) od-hobby, bez jakiegokolwiek przymusu. Niewąt-zwolił mi na pracę z wielkim komfortem psy-sypały się tysiące listów z prośbą o konty-opracowywana, rozpadło się, a programiści wśród otaków gier, więc żeby ich nie za-gry.

skocznią. Projekty postaci do tej gry traktowałem jako pliwie fakt, iż dano mi na ich realizację sporo czasu, po-chicznym. Nie sądziłem, iż gra odniesie taki sukces. Po-nuację. Niestety studio komputerowe w którym gra była rozjechali po świecie. Temat był jednak tak popularny wieść, postanowiłem stworzyć anime na podstawie tej

P.R: Jak oceniasz "Legend of the Lemnar" w

skali swojej dotychczasowej twórczości ?

S.U: Film jest niezły. Nie powiem wspaniały, pełna i szczera radość z jego realizacji. Nie-jedynie przy "Plastic Little", ale to zupe-

ale niezły. To, co utkwiło w mej pamięci, to całkowita, gdy nie pracowałem z takim zadowoleniem i zapałem, może łnie inny typ filmu, a więc i inne odczucia z nim związane.

P.R: Będąc już przy "Plastic Little". Skąd po-wego?

mysł na coś takiego? Tak pięknego i .... plastiko-

S.U: Pomysł to dzieło Kinji Yoshimoto. To stuprocentowy twórca "plastikowego świata". Muszę jednak dodać, iż efekt końcowy, ten który oglądany jest przez widza, to także, a może przede wszystkim, zasługa grona osób współpracujących z nami. Ustawienie i zaaranżowanie planów i ujęć, muzyka i efekty, to już nie nasze dzieło, a grupy realizatorów. Im też należą się podziękowania za to co zrobili, choćby za te nie przespane noce lub dni.

P.R: Muszę zadać jeszcze jedno standardowe pytanie. Jakie masz plany na przyszłość ?

S.U: No tak! Tego pytania się spodziewałem. Niebawem kończę czwarty już zeszyt najnowszego mojego komiksu - "The legend of Crystania", to moje wspólne dzieło razem z Nobuteru Yuuki. W opracowaniu znajduje się gra na PC, której scenariusz powstał na podstawie właśnie tego komiksu. "Crystania" pojawiła się już na Super Nintendo i Macintosh'a. Może niebawem powstanie anime? To jedynie zależy od was OTAKU!

(C) Satoshi Urushibara

(C) Satoshi Urushibara

Piotr Rogóż

"The Legend of Lemnear"





Młoda dziewczyna imieniem Lemnear po powrocie z wyprawy do swej rodzinnej wioski, zastaje ją doszczętnie zniszczoną. Pośród zgliszcz i ruin postrzega jednego z mieszkańców, który cudem pozostał jeszcze przy życiu. Ostatkiem sił, tuż przed śmiercią, człowiek ten przekazuje Lemnear in-





formację, iż jej brat został porwany przez złego młoda wocować a następnie brata. Pewktórej przekalnej bandy. Lemnear "wpada mu woko", więc wysyła za nią swych ludzi, by ją

czarownika. By się zemścić, jowniczka postanawia dopraswoje wojenne umiejętności, wyrusza na poszukiwania nego dnia trafia do wioski, wodzi tamtejszy herszt lo-



pojmali. Dziewczyna jednak stawia zacięty opór i w rezultacie szala zwycięstwa przechyla się na jej stronę. Na pomoc hersztowi, swemu wier-





nemu słudze, przybywa nikt inny jak sam wielki czarownik, który przy pomocy swych niecnych czarów powala młodą amazonkę i usypia....

Film oparty na dość prostej fabule, zaczerpniętej z gry koputerowej o tym samym tytule, zaskakuje bardzo dopracowaną grafiką i muzyką. Oprawa efektów dźwiękowych połączona ze wspaniałą aranżacją wielu karkołomnych walk, rysowanych przez Urushiharę, to wspaniały kąsek dla otaku, o silnych nerwach, kochających gatunek fantasy i kawaii panienki.

Piotr Rogóż

Tytuł: The Legend of Lemnear (OAV)
Tytuł oryginału: Varukisas
Występują:
Lemnear - Eiko Yamada
Gardin - Iemasa Kayumi
Barori - Nobuo Tobita
Rian - Keiko Yokozawa

"Plastic Little"

Tak to już w świecie Anime bywa, że kiedy zejdzie się ze sobą dwóch wspaniałych twórców, musi powstać niewiarygodne dzieło. Tak też było i w przypadku tego filmu. Przy jego realizacji spotkali się - Satoshi Urushibara, który nadzorował, i wykonał wiele projektów graficznych, między innymi do Hurricane Live 2033, Craing Freeman, Five star Stories, Legend of Lemnear czy Record of Lodos War oraz Kinji Yoshimoto - rysownik, a obecnie reżyser mający doświadczenie zdobyte podczas pracy przy tak wspaniałych filmach jak Macross: Do You Remember Love?, Wings of Honneamise (produkcji studia GAINAX!), Roujin Z (zrealizowanym pod okiem Katsuhiro Otomo i na podstawie jego opowiadania), Gunbuster, Crying Freeman czy chociażby erotyku La Blue Girl.







"She ain't plastic, and she ain't little!" - tym krótkim, aczkolwiek bardzo właściwym wstępem, zaczyna się streszczenie na okładce kasety video.

Wyobraźcie sobie świat bez metali. świat w którym plastik wyparł elementy metalowe we wszystkich gałęziach przemysłu. Wyobraźcie sobie planetę Yietta, zbudowaną z ciekłych gazów, piękną, rozkwitającą barwnymi kwiatami i tętniącą życiem, oblaną akwamarynowym błękitem bezkresu oceanów, której mieszkańcy, żyjąc na sztucznie stworzonych kontynentach, utrzymują się z turystyki oraz wydobycia i eksportu cennych minerałów dla Intergalaktycznej Federacji. Odkąd mieszkańcy tej planety spłacili swoje długi, Yietta stała się niezależną, samodzielną kolonią i oazą spokoju. Spokoju pozornego i powierzchownego, bowiem znaleźli się i tacy, którym suwerenność i niepodległość planety nie była na rękę.



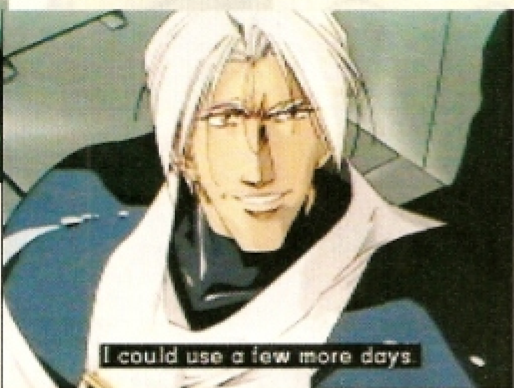


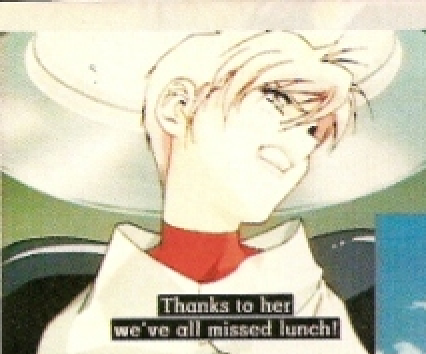


Bezwzględnemu cyborgowi, będącemu na usługach wojska, o bezdusznym głosie i ponad trzymetrowym wzroście, pełniącemu dowództwo nad sporą armią w bazie podwodnej, zamarzyło się ponowne zawładnięcie kolonią i zmuszenie ludzi do niewolniczej pracy. Do osiągnięcia swego celu posłużyć miał mu wynalazek profesora Altmodicha Nalerofa, będącego twórcą systemu urządzeń grawitacyjnych, dzięki którym na planecie Yietta mogły powstać i utrzymywać się na powierzchni oceanów stałe kontynenty. System ten w rękach szaleńca mógł w każdej chwili stać się bronią masowego rażenia prowadzącą do niechybnej za-









głady. Wiedział o tym doskonale Nalerof i wraz ze swoją 16 letnią córką Elysse postanowił potajemnie uciec. Niestety jego plan zawiódł, poświęcając życie zdołał jedynie wystrzelić kapsułę z Elyssą.



Teeta, sympatyczna siedemnastolatka, która mimo swego wieku jest kapitanem potężnego nowoczesnego, oceanicznego statku o dźwięcznej nazwie "Cha Cha Maru" wraz ze swoją zwariowaną załogą para się niebezpiecznym zajęciem poławiania egzotycznych stworów morskich i sprzedażą ich do galaktycznego sklepu zoologicznego.





Pewnego słonecznego poranka Teeta jak zwykle robiła zakupy na bazarze. Obładowana sprawunkami, niosąc je do zaparkowanego w pobliżu motoru, przypadkowo zostaje potrącona i przewrócona przez młodą dziewczynę. Nie było by to nic szczególnego, gdyby nie fakt iż tą dziewczyną była właśnie mała Eliza uciekająca przed bezwzględnym oddziałem wojska. Widząc rozwój sytuacji oraz sposób z jakim wojskowi odnoszą się do Elizy, Teeta postanawia uwolnić dziewczynę z rąk oprawców. Nie zastanawiając się ani chwili uruchamia motocykl i kieruje wprost na grupę żandarmów. W całym tym zamieszaniu Elizie udaje się wskoczyć na motor Teety i razem ruszają do ucieczki. Pod ciężkim ostrzałem pościgu Teeta decyduje się na niebezpieczny skok motorem przejeżdżając przez jedyną drogę ucieczki - otwarty zwodzony most. Niestety motor nie wytrzymuje takiego naporu kul i wybucha. Nasze bohaterki jednak wychodzą z tej opresji cało, no prawie cało.



W ten oto sposób Teeta traci śniadanie dla całej załogi i wplątuje się w wojskową aferę wielkiej skali. Z niejednokrotnym narażeniem życia obie bohaterki za wszelką cenę próbują ocalić planetę. Czy im się to uda? Zobaczcie sami bo naprawdę warto !

"Plastic Little" poza wspaniałą oprawą graficzną Satoshiego Urushibary imponuje cudownie dopracowanymi, najmniejszymi nawet elementami. Animacja jest perfekcyjna. Nie brak w niej blików promieni słońca, delikatnych łez, kropel wody. Dynamiczna akcja wzbogacona mnóstwem wybuchów, okrzyków i strzałów, to domena tej produkcji. Film przeznaczony jest raczej dla męskiej części widowni bowiem nie zapomniano tutaj o ukazaniu trochę bardziej nagich wdzięków bohaterek. Ogromną zaletą jest to, iż sceny te nie zawierają perwersji, a sposób ich ukazania jest doprawdy dopracowany tak, by nie był gorszący i rażący dla oka widza. To po prostu panienki kawaii i takie było przesłanie autorów. Spora doza dobrego humoru towarzysząca bohaterkom, naturalność w zachowaniach, pewne wady i przywary związane z charakterem i sposobem życia, pozwalają widzowi ogromnie przywiązać się do obu dziewcząt i polubić je już w pierwszych minutach filmu. Osobiście żałuję jedynie iż jest on taki krótki. Mam jednak nadzieję iż niebawem nastąpi jego kontynuacja, bo fabuła tego jednego filmu nie wyjaśnia do końca wszystkich wątków i aż prosi się by ją kontynuowano.





Piotr Rogóż

Tytuł: Plastic Little (OAV - 48 minut)
Występują:
Captain Teeta - Yuriko Fuchizaki
Elysse - Hekiru Shiina
Nalerof - Yousuke Akimoto
Mikhail - Chikao Ohtsuka
Balboa - Norio Wakamoto
Nicoll - Kappei Yamaguchi
May - Keiko Yokozawa
Wydawca:
USA - A.D. Vision
Anglia - Kiseki









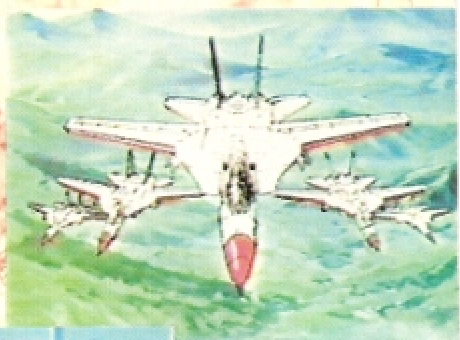




Jak myślicie, co powstanie ze skrzyżowania pilota odrzutowego myśliwca z gwiazdą piosenki? Oczywiście Hummingbirds! - Czyli pięć niezwykle sympatycznych panienek, których największą pasją jest latanie, a przeznaczeniem - bycie idolem. Do takiego właśnie wniosku doszła pewna grupa sponsorów, która postanowiła stworzyć nowy rodzaj gwiazd - śpiewające pilotki. Teraz nasze sympatyczne bohaterki nie tylko walczą w powietrzu z niebezpiecznym wrogiem, ale również na ziemi ze wścibskimi dziennikarzami. Główną bohaterką jest siedemnastoletnia Satsuki - liderka grupy, ale i pozostała czwórka również nieźle sobie radzi w powietrzu, czyli: dziewiętnastoletnia Kanna, osiemnastoletnia Yayogi, piętnastoletnie Uzuki i dwunastoletnia Mina (!). O interesy pięciu "Śpiewających Ptaszków" dba ich równie sympatyczny manager - Hatsuki, czyli mama całej tej rozlatanej ferajny. Razem radzą sobie ze wszystkimi przeciwnościami jakie staną na ich drodze, a trzeba przyznać, że jest ich wiele. Bomba podłożona przez sabotażystów, porwanie oraz konkurencja - czyli dwie rozgorączkowane dziewczyny pilotki - Hitomi i Re-

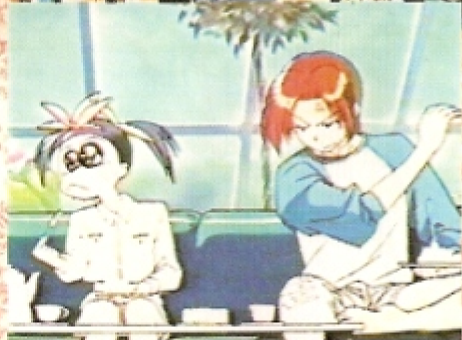
Hummingbirds

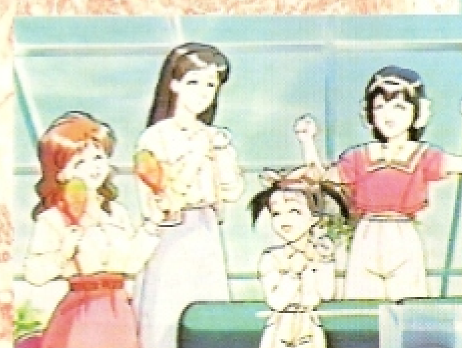


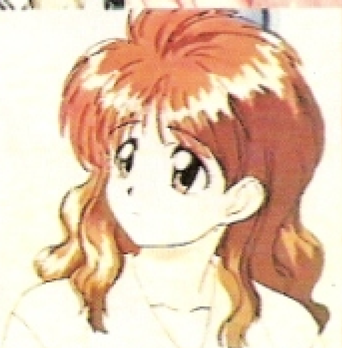
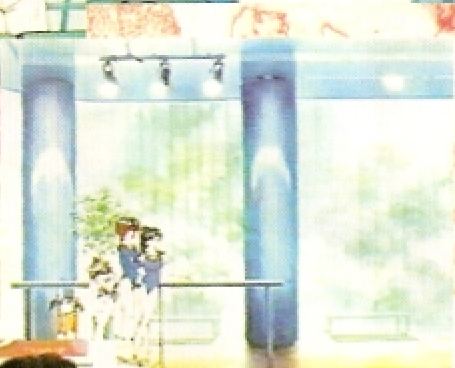




...iko. Mimo wszystko cała szóstka trzyma się dzielnie, chociaż wszystkie tęsknią za ojcem, który wiele lat temu zaginął podczas wykonywania tajnej misji - oczywiście też był pilotem - najlepszym rzecz jasna. Już się domyślacie po kim pięć sióstr odziedziczyło zamiłowanie do podniebnych wojaży? Zresztą nie tylko zamiłowanie, ale również samoloty oraz cały serwis techniczny. Aby utrzymać to wszystko w posiadaniu, dziewczęta musiały zacząć zarabiać - odpowiedzią było właśnie śpiewanie. Niestety konkurencja nie daje za wygraną, dwie dziewczyny oraz ich niezwykle przystojny trener Kato Goro - najlepszy uczeń Yuumy - ojca naszych bohaterek, robią wszystko, aby być najlepsi. Jeśli chcecie popatrzeć na podniebne akrobacje, duże eksplozje, a przy okazji usłyszeć kilka miłych utworków, Hummingbirds się Wam spodoba.

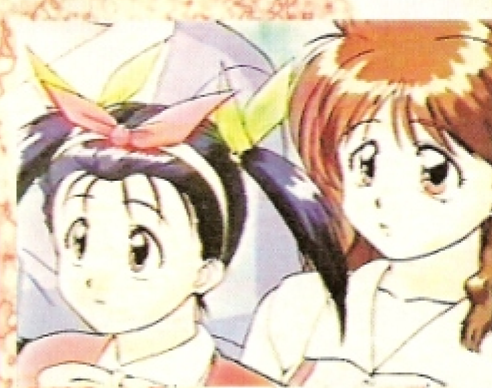





Film ogląda się bardzo miło, nie brakuje w nim zabawnych sytuacji, trzymających w napięciu scen i miłych, wpadających w ucho piosenek. Te ostatnie są dominującym akcentem w tej opowieści, a w pewnych momentach nawet wychodzą na pierwszy plan (np. podczas koncertu na scenie - moim zdaniem zbyt długiego), ale właśnie takie było przesłanie autorów tej produkcji - dostarczyć lekką w odbiorze historyjkę, którą będzie mogła cieszyć się wspólnie cała rodzina, bez względu na wiek. Nie ma tutaj krwi, drastycznej przemocy i nagości, w zamian otrzymujemy sporą dawkę dobrego humoru, a więc drodzy rodzice, możecie być spokojni.

Yedi-san

Producent: Masamichi Fujiwara
Rok produkcji: 1993/94
Reżyseria/scenariusz: Yasushi Murayama
Autor: Taira Yoshioka
Produkcja: Toho CO Ltd., Ashi Production Inc.
Dystrybucja: RTM/VCID/Western Connection
Dozwolone: PG

Devil Hunter Yohko

Devil Hunter Yohko © NCS/Toho Video





Jak sądzicie, co wyjdzie ze zmieszania młodej sympatycznej dziewczyny, babci emerytki, miecza, symbolu Ying i Yang oraż demonów i ninja ? Co, za dużo tego ? Otóż nie!!! Z pomieszania tych wszystkich składników, powstanie "Devil Hunter Yohko". Młoda, bardzo kawaii, tu i ówdzie zakompleksiona nastolatka - to problem dla niej samej i babci, która nad nią sprawuje opiekę. Ciężko taką osóbkę "zagonić" do pracy, nie wspominając już o podstawowych obowiązkach domowych. Pytacie zapewne - cóż taka osoba robi w



anime ? Zaraz, zaraz, chwileczkę. To wcale nie jest tak, jak myślicie!

Skoro dziewczyna w pierwszych sekwencjach filmu nie pociąga widza niczym, no - może delikatnie swymi wdziękami, to na pewno jej babcia musi być kimś wyjątkowym. Tak, i to jest strzał w dziesiątkę. Mimo swego podeszłego już wieku, ta starowinka ma więcej energii od niejednej osiemnastolatki. Istny demon nie do zdarcia. Jak sama jednak doskonale wie, nie wiele czasu już jej zostało i jej najskrytsza tajemnica będzie musiała zostać wyjawiona. (Teraz proszę was byście usiedli) Babcia to klasyczny Ninja, wojujący ze złem w imię dobra (skąd my to znamy???). Młoda Yohko jest już wystarczająco dorosła, by przejąć po babci cały interes i zająć jej miejsce. Od tej pory nieodzownym atrybutem młodej amazonki, będzie duży czarodziejski miecz i czerwone chińskie ubranko z wielkim znakiem Yin Yang na piersiach. Akcja się rozwija, demony padają jak muchy, miłość przeplata się z nienawiścią. Wybuchy i kłęby dymu mieszają się z różnokolorową krwią ofiar. Jest strasznie, jest pięknie i jest dużo Yohko. Sceny walk jak z dobrego "westernu". Trup się ściele równo, a wszystko to w imię dobra, miłości i miłosierdzia. Mniam.

Piotr Rogóż



Akira







Akira to na pewno pierwsze japońskie anime zrealizowane z tak wielkim rozmachem i nakładem finansowym. Do jego produkcji zastosowano niespotykaną dotąd w japońskich filmach technikę animacji. W zwykłym anime, w ciągu jednej sekundy, pojawiają się 2 lub 3 klatki animacji, w Akirze aż 25! Tak szybka technika przełączania planów (klatek), pozwoliła Japończykom na bardzo realistyczne zanimowanie wielu zjawisk, dotąd nieosiągalnych w filmach rysunkowych.

Przy tak potężnych warsztatowych możliwościach, Japończycy wykazali się niedoścignionym do dnia dzisiejszego, kunsztem planowania i animowania, nawet najmniejszych szczegółów, nierzadko zauważanych przez widza dopiero po kilkukrotnym obejrzeniu tego filmu. Widać tu zepsute, migające neony, w kałużach odbicia obłoków, płynących z wolna po niebie, pęcherzyki powietrza bezwolnie poruszające się w wodzie, czy też żar powietrza unoszący się ponad rozgrzanym tłumikiem motocykla. Do stworzenia podstawowych sekwencji Akiry wykonano 150 000 celuloidów, zawierających kluczowe sekwencje scen i 2000 planów, które tworzyły tło rozgrywającej się akcji. Ścieżkę dźwiękową w iście Disney'owskim stylu stworzono przy udziale 200 osobowej orkiestry, wzbogacając psychodelicznym cyfrowym dźwiękiem, dalece różniącym się od typowej prostoty podkładu dźwiękowego, komercyjnych filmów tamtego okresu. Scenariusz na wskroś realistyczny, trzymający w napięciu, aż do samego końca filmu, to dowód wspaniałego wyczucia japońskich twórców. Ogromną sztuką jest utrzymać widza w ciągłym strachu i napięciu przez cały film, nie dając mu ani chwili wytchnienia, a zarazem nie dopuszczając, by ogarnęło go znużenie stałością doznawanych odczuć. Stopniowo narastająca wartkość akcji wprowadza oglądającego w świat postatomowego Neo Tokio, poczynając od band ulicznych, gangów motocyklowych i krwawych walk między nimi, a kończąc na potworach, mutantach i totalnej zagładzie.













Oglądając ten film w sali kinowej na dużym ekranie, widz atakowany jest tak ogromną ilością wrażeń wzrokowych, że w pewnych momentach nie wiadomo, w którą stronę należy spoglądać, aby wyłapać wzrokiem istotne dla akcji szczegóły.

Piotr Rogóż

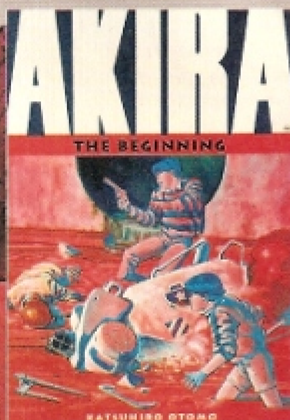


Tytuł: Akira
Autor: Katsuhiro Otomo
Produkcja: Akira/Kodansha, Bandai, Toho, Tokyo Movie Shinsha

Katsuhiro Otomo



Katsuhiro Otomo - urodził się w 1954 roku w japońskiej prefekturze - Miyago, w rybackiej prowincji oddalonej o około 400 km na północny wschód od stolicy Japonii - Tokio. Tam też, na wsi, dorastał i uczęszczał do Saouma High School. W niej właśnie młody Otomo spotkał się po raz pierwszy z japońskim komiksem i amerykańskimi filmami, takimi jak - Bonnie and Clyde, Easy Rider, Five Easy Pieces i Strawberry Statement. Miały one duży wpływ na kształtowanie twórczej psychiki Katsuhiry, a ich ślady znaleźć można w jego późniejszych pracach - Memories, Domu czy Akirze. Po ukończeniu szkoły średniej Otomo wyjeżdża do Tokio, gdzie nawiązuje kontakt z kilkoma artystami - twórcami komiksów. Pierwsza profesjonalna komiksowa praca Otomy, będąca adaptacją noweli Prosper Merimee - Mateo Falcon, ukazuje się w popularnym tygodniku Action. Przez następne pięć lat Otomo tworzy wiele krótkich komiksowych historyjek, które po pewnym czasie wydaje w angielskojęzycznym zbiorze, pod ogólnym tytułem - Memories. Publikacja ta odniosła dość spory sukces jak na tak mały



wkład pracy ze strony autora. Pochlebna krytyka i przyjazne opinie ze strony czytelników zmobilizowały Katsuhirę do większego wysiłku nad kolejną długą opowieścią. W 1979 roku jego prace zaowocowały publikacją Fireball - opowieści o wenusjańskim człowieku, megakomputerze. Niestety jej odcinkowa publikacja w ograniczonym nakładowo magazynie, nie spotkała się z większym entuzjazmem, doprowadzając niebawem do całkowitego zaniechania edycji pozostałych odcinków. Powieść ta po raz pierwszy zdradziła talent Otomy, do prezentowania ponadnaturalnych właściwości bohaterów dobrego sci-fi. Można powiedzieć, że był to pewnego rodzaju sprawdzian umiejętności warsztatowych autora przed stworzeniem Domu, a w

późniejszym czasie Akiry. W 1980 roku Otomo zakończył prace nad Domu. Pierwsza publikacja odniosła dużo większy, niż oczekiwano, sukces, stając się niebawem bestsellerem rynkowym, budzącym wiele kontrowersji. W 1983 roku Domu otrzymał nagrodę Grand Prix za najlepszą japońską historię sci-fi. Była to pierwsza praca Otomy, na której udało mu się zarobić. Ogromny sukces był motywacją do stworzenia Akiry - ponad (2000) dwutysięcznostronicowej, kolorowej opowieści, wydanej w sześciu grubych tomach! Akira to coś zupełnie niebywałego i odmiennego od publikacji tamtego okresu. Fala wywołana ukazaniem się komiksu, a potem filmu, doprowadziła do powstania pewnego rodzaju subkultury. Pojawiły się koszulki i zabawki oraz wiele innych gadgetów związanych z filmem. Wielu krytyków wersję filmową Akiry stawiało na równi z tak wspaniałymi produkcjami filmowymi jak - Blade Runner, Clockwork Orange czy Mad Max. Kolejnymi komiksowymi pracami Otomy, były The legend of Mother Sarah (z Nagayasu Takumi) i Hunchback (z Alexandro Jodorowsky), a w międzyczasie pracował nad filmowymi wersjami - Rouin Z, a następnie pełną wersją animowaną Memories - bazującą na wcześniejszej krótkiej historii pod tym samym tytułem. Obecnie Katsuhiro Otomo mieszka i pracuje w Tokio.























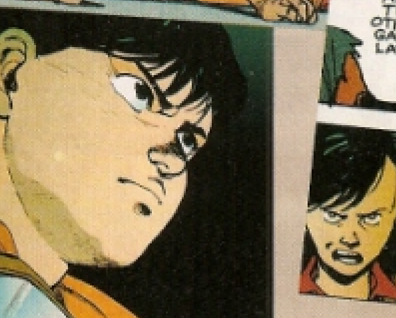
















DOMU - The Dreams of Children

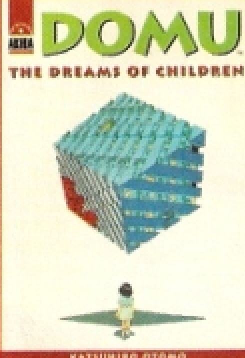
Nad miastem zapadła ciemna noc. Większość mieszkańców potężnego domu już śpi, tylko w niektórych pomieszczeniach palą się pojedyncze światła. Mrocznym korytarzem podąża człowiek. Dziwny człowiek - idzie powoli, pewnie i jakby zbyt prosto, zbyt automatycznie. Na głowie ma zwariowaną, baseballową czapeczkę ze srebrnymi skrzydełkami. Otwiera drzwi prowadzące na dach wielopiętrowego budynku, zbliża się do barierki dzielącej go od pionowej przestrzeni, zawartej pomiędzy ziemią, a wysokością dachu. Nad ranem zmasakrowane zwłoki mężczyzny znajdują ludzie wychodzący do pracy. Przyjeżdża policja...

DOMU, to kolejne dzieło Katsuhiro Otomo, które potwierdza jego wielki kunszt jako rysownika i scenarzysty. Bohaterką tej historii jest dwunastoletnia dziewczynka - Etsuko, obdarzona przez los dziwną mocą, przerastającą ludzkie pojmowanie, niemożliwą do pełnego okiełznania. Etsuko wprowadza się wraz z rodziną do domu, w którym miało miejsce, już kilkanaście - podobnych do opisanego wyżej, „wypadków". Ale w tym samym budynku mieszka ktoś o podobnych umiejętnościach - staruszek Cho, zachowujący się prawie jak dziecko, przesiadujący całymi dniami na ławeczce w osiedlowym parku. Z samego początku dochodzi między nimi do konfrontacji, starcia o życie niewinnego dziecka. Wygrywa je Etsuko, ratując malcowi życie, pokazując Cho, że jest od niego silniejsza. Dalszy rozwój akcji niesie ze sobą potężne zniszczenia budynku oraz kolejne ofiary, wśród nich przyjaciół naszej bohaterki. A ona, przez cały czas usiłuje rozpaczliwie zapobiec konsekwencjom niebezpiecznej zabawy, prowadzonej przez staruszka. Efektem jest jedynie stos martwych ludzi, którzy albo dostali się w ręce Cho, lub zginęli poprzez użytą przez dziewczynkę, w geście wściekłego załamania, moc. W końcu jednak udaje się matce dwunastolatki dostać do córki - wszystkie dziecięce frustracje idą precz, pozostaje jedynie ślad wydarzeń i ich winowajca. Pewien czas później, kiedy to zniszczenia zostały naprawione i wielu ludzi zapomniało już o dziwnych morderstwach, pojawia się na huśtawce, w parku przed domem, mała dziewczynka. Na ławce naprzeciwko niej siedzi przerażony staruszek. Dochodzi do skutku ostatnia część konfliktu - psychiczny pojedynek - jego finał oglądają jedynie dzieci i detektyw oddelegowany do śledzenia Cho. Do domu powraca spokój...

Cały komiks rozrysowany jest, jakby miał być wysokiej jakości szkicem, do stworzenia filmu fabularnego lub anime. Filmu na miarę Hitchcoka. Poszczególne sceny przeplatają się ze sobą - wiele z nich trzeba oglądać po kilka lub kilkanaście razy, by pojąć i nie pogubić się w przebiegu akcji, a o to jest dosyć łatwo. Najbardziej przemawiające do wyobraźni obrazy to fragmenty, w których Cho, lub Etsuko, używają swojej siły. Gdzie pękają z trzaskiem wszystkie szyby okienne na piętrze, gdzie frontowe wejście budynku rozrywa potężna eksplozja, gdzie zrozpaczona dziewczynka, szukając staruszka, rozrywa dwóch przypadkowych ludzi. W całej tej opowieści Otomo zarezerwował sobie rolę dla zwierciadła swojej osobowości - ukazuję ją w postaci młodego Bena Sasaki. Niedoszłego studenta, zapalonego modelarza, zamkniętego w swoim własnym świecie. Ben-Otomo jest pierwszą ofiarą konfliktu - kontrolowany pośrednio przez Cho, popełnia samobójstwo, ratując w ten sposób bohaterkę od cięcia modelarskiego noża. DOMU jest w pewien sposób ściśle powiązany z Akirą, jak i z Fireballem (Memories - collection). Chociażby porównując Etsuko do Tetsuo z Akiry. Wszędzie mamy ludzi, którzy posiadają nadludzką moc, nie potrafią do końca jej okiełznać, nie radzą sobie z nią. Wszędzie używanie mocy prowadzi do masowej destrukcji, stosu ofiar, a to wszystko po to, by coś mogło narodzić się na nowo.

Za jaką cenę ? Nieważne, przecież tak łatwo jest zapomnieć...

Piotr Rogóż



MEMORIES the collection

Całkiem niedawno udało mi się zdobyć zbiór komiksowych opowiadań K. Otomo pt. "Memories" ("Wspomnienia"). Gruba, ponad stustronicowa książka z lakierowaną okładką, prezentuje się lepiej niż dobrze. O ewentualnym wypadaniu stron nie ma mowy, gdyż te są starannie szyte (wielki plus dla wydawcy). Żadna z kilkunastu historii (większość czarno-białych i zaledwie kilka w kolorze), nie wydaje się chybiona. Z czystym sumieniem mogę powiedzieć, że wszystkie są świetne. Nie mam tu na myśli wyłącznie kreski, która jest bardzo przejrzysta i łatwa do "przełknięcia". Największym atutem wszystkich znajdujących się w zbiorze opowiadań, jest ich fabuła, umiejscowiona bądź to w wielkich miastach przyszłości, kontrolujących automatycznie życie swoich mieszkańców ("Hair", "Electric Bird Land", "Fireball"), bądź też w głębiach kosmosu ("Memories", "Sound of Sand", "Chronicle of Planet Tako"), czy wreszcie w nierealnym świecie baśni ("That's Amazing World"). Wszystko okraszone jest ironicznym humorem najlepszej jakości i wieloma odwołaniami do naszej rzeczywistości, co łącznie tworzy iście wybuchową mieszankę.



Jak myślicie, co się stanie z człowiekiem, który przez dłuższy czas będzie musiał przebywać w ciemnych czeluściach zanieczyszczonego morza? Możliwe, że ulegnie nieodwracalnej mutacji i przerodzi się w straszliwego potwora. Możliwe. Normalnie we wszystkich komiksach każda poczwara o odrażającym, nieludzkim wyglądzie, niezwłocznie się zabija. Tylko Katsuhiro Otomo pozwolił mutantowi żyć. Jednak nie tak, jak żyją normalni ludzie. Sprawa została potraktowana z olbrzymią dawką czarnego humoru. Jak sam Otomo podkreślił - "..... Zabić i temat zakończyć jest łatwo, trudniejszym jest pozwolić bohaterowi żyć dalej .....". W zbiorze znajduje się wiele opowiadań, poruszających ogromną ilość różnorodnych problemów świata współczesnego. "Minor Swing", to ostrzeżenie skierowane przeciwko wszystkim, dla których środowisko naturalne nic nie znaczy. Nie obawiajcie się jednak. Otomo nie próbuje nikomu wciskać żadnych morałów, on w nieprawdopodobny sposób potrafi wyśmiać bezsens i głupotę otaczającego nas świata, szydząc, ale nie obrażając nas samych. Jest w tym naprawdę doskonały. Aby ułatwić nam zrozumienie poszczególnych opowieści, każdą opatrzył swoim krótkim komentarzem, dotyczącym okoliczności ich powstania.

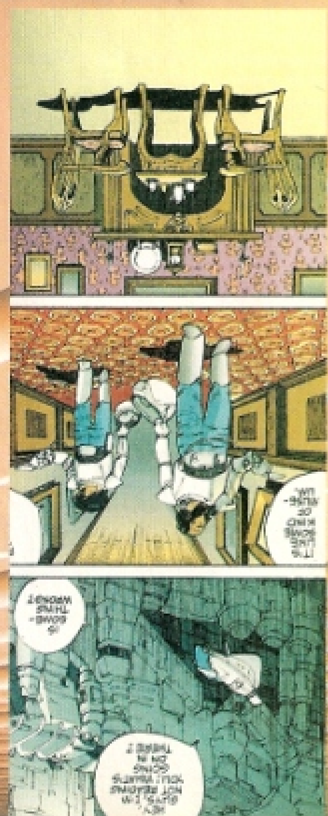


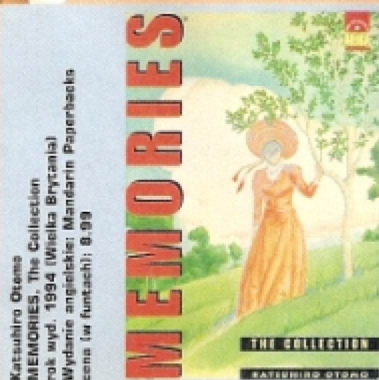
"Memories" będą doskonałą lekturą dla Otaku, fana science-fiction czy w końcu miłośnika absurdalnego humoru spod znaku Monty Pythona. Dobra jakość wydania, duża ilość kolorowych stron i sam autor sprawiają, że całość warta jest wydanych na nią pieniędzy.

Jak zapewne zauważyliście, niczego nie skrytykowałem. Cóż, trudno przyczepić się do czegoś, co naprawdę nie ma wad. Małym utrudnieniem stać się może jedynie język angielski, który jednak w całym komiksie nie jest nazbyt skomplikowany. Jest jedynie uzupełnieniem grafiki, dodatkiem sprowadzonym do maksymalnego minimum. Na próżno szukać tu trudnego do zrozumienia slangu, charakterystycznego chociażby dla produkcji Shirowa. Uniwersalność w komunikatywności i zrozumieniu, to bardzo charakterystyczna cecha tego opracowania.

Piotr Rogóż



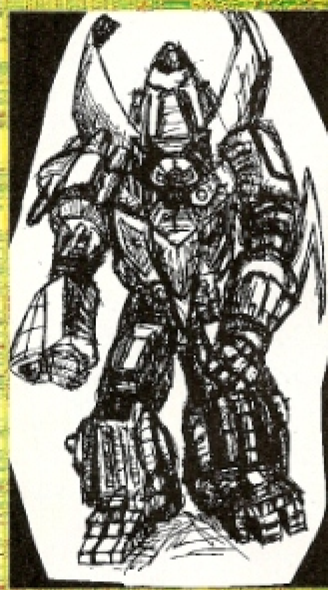




Katsuhiro Otomo
MEMORIES. The Collection
rok wyd. 1994 (Wielka Brytania)
Wydanie angielskie: Mandarin Paperbacks
cena (w funtach): 8.99

Galeria czytelników

Rys. Radomir Marosz



Rys. Grażyna Kiprowska





Rys. Joanna Baranowska

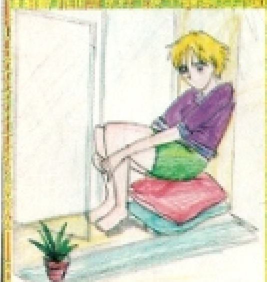


Rys. Agnieszka Szymczak



Rys. Kornelia Sawicka











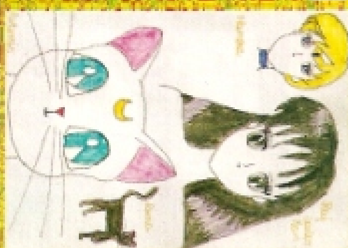
Rys. Magdalena Filar

Rys. Sebastian Kawał









Rys. Monika Przygoda

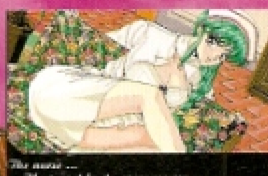
Panienki z Megatechu

Gry firmy Megatech w zasadzie nie są żadną rewelacją. Ich jakość stanowczo odbiega od światowych standardów i daleko im do softwarowych superprzebojów, a jednak produkty wychodzące spod klawiatury tamtejszych programistów wyraźnie odznaczają się wśród innych programów tej klasy. Powód? - ależ ten jest bardzo łatwy do zauważenia, szczególnie jeśli oceny dokona doświadczone oko, należące do miłośnika mangi i anime. Co prawda Megatech, jest firmą amerykańską (chociaż jeśli się dobrze przyjrzeć - przewijają się tam egzotyczne nazwiska) i manga tam wyprodukowana może się wydawać komuś taką samą paranoją, jak Country wykonywane przez chiński zespół ludowy, ale należy zauważyć, iż istnieją również pozytywne elementy tej sytuacji. Przede wszystkim gracz ma do czynienia z językiem angielskim, który, jakby na to nie patrzeć, jest o wiele bardziej popularny i znany, niżeli japońskie "krzaczki"- a niestety w przypadku gier spod znaku mangi w lwiej części, właśnie z nimi będziemy mieć do czynienia. Poniżej znajdziecie krótkie opisy trzech gier, nie będą to szczegółowe recenzje, gdyż nie ma tutaj na to miejsca, chcemy jedynie zwrócić uwagę wszystkich Otaku, posiadających komputery (i nie tylko), że istnieje coś takiego i jest możliwe do zdobycia. A zresztą, nawet gdyby nie było - popatrzeć warto... ech, czyż nie?

Knights of Xentar



To gra utrzymana w konwencji RPG, czyli wyjaśniam niewtajemniczonym - Role Playing Game, ogólnie mówiąc, ten typ gier polega (jak sugeruje to zresztą nazwa), na wcielaniu się w role, odgrywaniu ról. Rzecz oczywiście jest o wiele bardziej skomplikowana, ale nie czas i miejsce na szersze omawianie tego tematu. Wracając jednak do gry - w tym wypadku gracz wciela się w tytułowego Rycerza i wyrusza w daleką i niebezpieczną podróż (jak to zwykle bywa), aby walczyć ze złem i niesprawiedliwością. W

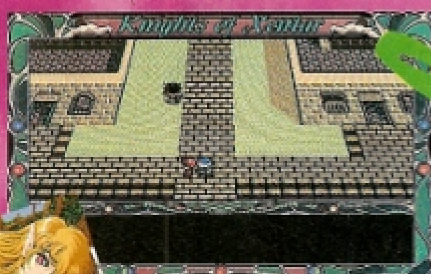




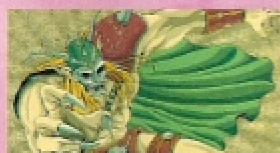
trakcie tej niezwykłej wędrówki, bohater (a my wraz z nim!), przeżyje wiele niesamowitych przygód, zarówno tych skrajnie niebezpiecznych, jak i... bardzo romantycznych. Nie obejdzie się bez krwawych pojedynków, obrzydliwych wrogów, walecznych mężów i rzecz jasna... pięknych, lśniąco okich niewiast, a jakżeby inaczej! Sceneria, jak to zwykle bywa w tego typu grach, to klasyczny świat fantasy, gdzie roi się od demonów, smoków, elfów, rycerzy, rzezimieszków, czarów, mieczy i pięknych kobiet, czekających na swych dzielnych wybawicieli. Krótko mówiąc - przygoda w najczystrzym wydaniu. Po tym baśniowym świecie poruszamy się kilkoma postaciami jednocześnie - czyli drużyną, natomiast widoczny na ekranie obraz, jest izometryczny (czyli widoczny z "kamery" umieszczonej u góry, nieco z boku - w zasadzie powinien być jeszcze trójwymiarowy, ale akurat w tym przypadku efekt nie jest najlepszy). Postacie widoczne z tej perspektywy, wykonane są w stylu Super Deformed (w skrócie SD - patrz słownik), co dodaje całości bardziej "bajkowego" nastroju. Wrażenie to z miejsca ustępuje, gdy dochodzi do spotkania z innymi postaciami czy też do znacznej ingerencji gracza w wykreowany świat, w którym toczy się gra. W takich przypadkach pojawiają się bardzo kolorowe obrazki, w domyśle - widoczne oczami bohatera - na których to widzimy postacie oraz różne sytuacje, uzupełnione komentarzami, pojawiający-mi się w dolnej części ekranu. W tym wydaniu widzimy wszystko już w "odpowiednim" wymiarze i muszę przyznać, że twórcom udało się uchwycić pewien klimat, który w rezultacie bardzo skutecznie oddziaływuje na wyobraźnię gracza. A tej ostatniej jak wiadomo, nie brak wszystkim Otaku. Jak dotąd, Knights of Xentar, jest najlepszą grą ze stajni Megatechu, jaką widziałem, mimo iż posiada wiele mankamentów technicznych, każdy miłośnik anime powinien się zapoznać z tą produkcją. Z tego, co mi wiadomo, gra ta należy do całej serii RPG - nie wiem, nie widziałem, ale obiecuję, że jeśli tylko kolejne części wpadną w moje ręce i okażą się godne uwagi, nie omieszkam o tym donieść.





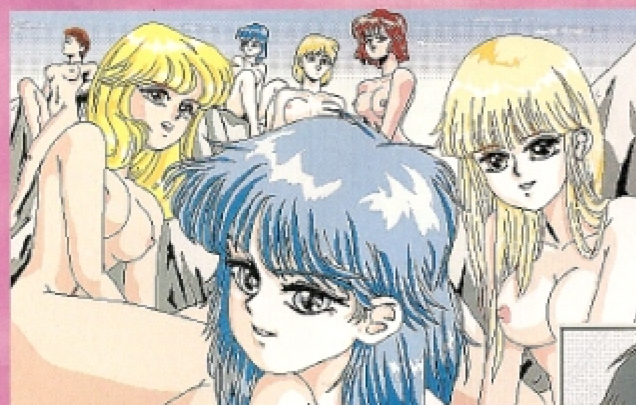






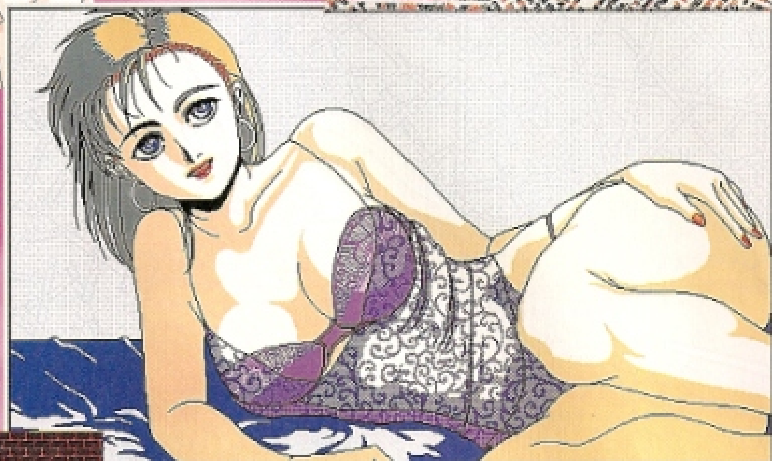


Cobra Mission - Panic of The Cobra City

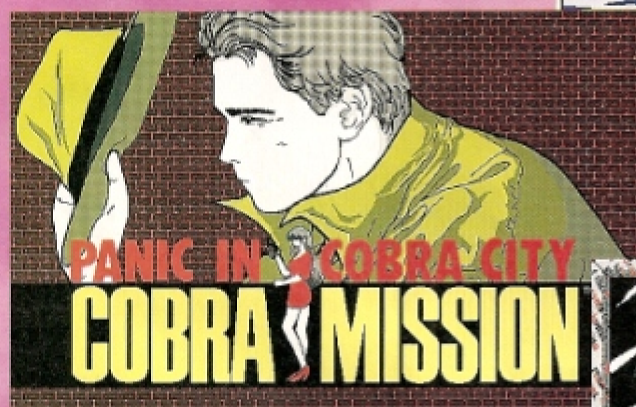


I diametralnie zmieniamy klimat. Co powiecie na to, aby warowne zamczyska, smoki, demony, krasnoludy i rycerzy, zamienić na miasto, pełne przestępców, handlarzy narkotyków, płatnych zabójców i... prywatnego detektywa? Pomysł

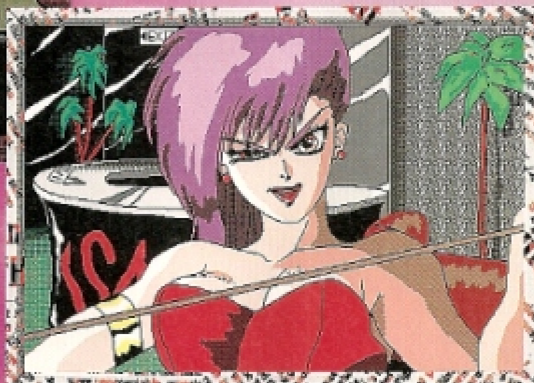




nie mniej klasyczny i popularny, co tamten wyżej przedstawiony, a już z pewnością posiadający równie tajemniczy i wciągający klimat. No cóż, nie będę ukrywał, że w tym przypadku ocena będzie nieco niższa, gdyż twórcy tym razem potraktowali temat z nieco innej - mniej klasycznej strony. Nie ma tutaj elementu "Chandlerowskiego detektywa", który wiedzie nocne życie, niczym duch, przemyka się po najciemniejszych zakątkach miasta, i dociera w miejsca, które normalni ludzie omijają z daleka. Zabrakło tu właśnie owego nastroju, który w klasycznym "czarnym kryminale" "gra pierwsze skrzypce". Twórcy w tym wypadku poszli na



"żywioł", a zatem: giwera w ręce, przeciwnik uzbrojony, kule świszczą, a wokół pełno roznegliżowanych panienek - czyli typowo amerykańskie potraktowanie sprawy. Hmm, przyznam się bez bicia, że nie jest to motyw, który bym sobie w mandze cenił. Takie podejście, do tego jakże wdzięcznego tematu, daje wielu osobom - przeważnie nie mającym pojęcia w czym rzecz - mylne pojęcie o świecie mangi. Gdy później muszę wysłuchiwać, że - "manga to wyłącznie seksowne panienki", aż się we mnie gotuje. Ale wracając do tematu - historia zaczyna się w momencie, gdy otrzymujesz zlecenie (w tym wypadku akurat w stu procentach klasycznie). Sprawa z pozoru przedstawia się bardzo prosto - zaginęła pewna kobieta, która nie dość, że jest bardzo atrakcyjna, to jeszcze na dodatek okazuje się twoją dawną miłością ze szkolnych lat! No proszę, czyż to nie wystarczający powód, aby rzucić się w wir niebezpiecznej i intrygującej przygody? Albo też skończyć z kulą w głowie - wszystko się może zdarzyć. Postacie w tej grze





wyglądają najmniej mangowo, w porównaniu z pozostałymi dwoma produkcjami. Co prawda mają duże, lśniące oczy, ale jednak ich twarzyczkom brakuje tego orientalnego akcentu, tak dobrze znanego wszystkim Otaku. A więc, kto chce, niech zobaczy, ale nie gwarantuję stuprocentowej satysfakcji.

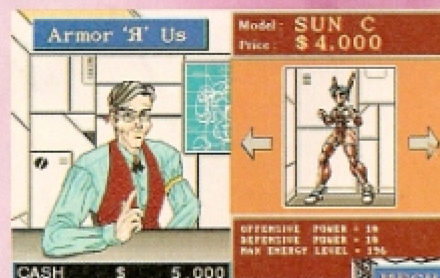


Metal & Lace - The Battle of The Robo Babes





A tym razem propozycja dla wszystkich lubiących sprawdzać swoje siły na macie - czyli totalna bijatyka. No cóż, z pewnością daleko jej do przodowników, chociażby takich jak Mortal Kombat czy Street Fighter, ale ta również ma swój urok i wielu maniakom tematu może przypaść do gustu - szczególnie jeśli chęć nabicia przeciwnikowi guza, połączona będzie z miłością do mangowej kreski. W tym jednak wypadku dostajemy coś więcej, niż tylko samo "mordobicie". Twórcy zaserwowali nam bijatykę z elementami prostej strategii, w rezultacie, na zmianę - wysilamy mięśnie (joystick?) i szare komórki. Polega to na tym, że przed pojedynkiem należy z głową zainwestować posiadane pieniądze - czyli zakupić sprzęt, aby później - czyli podczas walki, odpowiednio go spożytkować, dzięki czemu zarobimy jeszcze więcej pieniędzy - i tak w kółko. Wspomniany sprzęt, to różnego rodzaju urządzenia elektroniczne, a także, a ne zbroje, zamieniające naszego zawodnika w prawie wnątrz, gdyż w środku... che che, oczywiście kawaii bezpieczne, aczkolwiek kilku prawdziwych mężczyzn, dujemy się z krótkiego wstępu do tej gry - bohater przy-





może przede wszystkim, specjal- robota. No, przynajmniej na ze- panienki, równie śliczne, co nie- również nie zabraknie. Jak dowia- bywa na wyspę, pełną pięknych kobiet i krwawego sportu - w którym biorą udział właśnie tytułowi mechaniczni wojownicy. Wielu śmiałków, ze wszystkich kon- aby sprawdzić z nich. Tutaj z poprzedniej pro- przedstawicieli prosto z Kraju rzuca się w oczy ców), aż miło



tynentów, przybyło tutaj, swoje siły - Ty jesteś jednym kolei, w przeciwieństwie do pozycji, wyraźnie widać rękę mistrzów gatunku - rodem Kwitnącej Wiśni. To od razu (chociażby na liście twór- popatrzeć. Szkoda tylko, że sekwencje walki nie są już tak wciągające... ach... te oczy. W każdym razie, jedno jest pewne - do gry nikogo zmuszał nie będę, lecz te twarzyczki, pojawiające się od

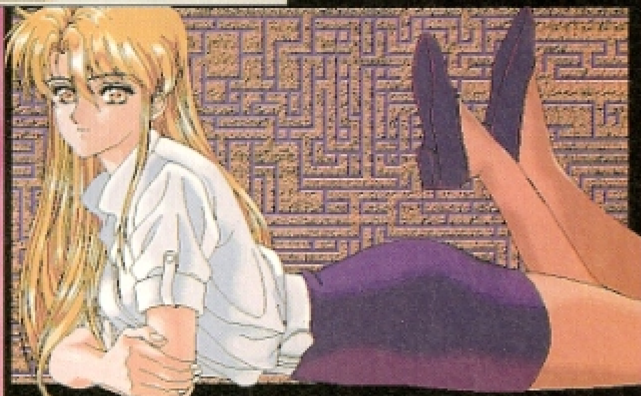




czasu do czasu w przerwach między rundami - zobaczyć trzeba. Po prostu trzeba i koniec.

Jeśli powyższe propozycje przypadły Wam do gustu, a z jakichkolwiek powodów nie będziecie mieli okazji zagrać w opisane tutaj gry - nie przejmujcie się! Świat anime jest tak bogaty i niesamowity, że bez trudu znajdziecie w nim to wszystko i o wiele więcej! - Przygoda w najczystszej formie, fantazja na najwyższych obrotach, tysiące światów, pełnych cudownych przygód i wspaniałych postaci - to wszystko przed Wami! - Reszta jest tylko dodatkiem.





Yedi-san

Megatech Software kontakt: P.O.Box 11333, Torrance, CA90501.
Tel.: (310) 539-9177, BBS: (310) 539-7739 - 5 nodes at 14.4K (8N1)

Słownik

Wszyscy Otaku na całym świecie posługują się dość specyficznymi dla nich zwrotami, zaczerpniętymi najczęściej z języka japońskiego lub angielskiego. Zaczynając przygodę z mangą i anime, wypada opanować przynajmniej podstawowy zasób tego słownictwa. Specjalnie dla naszych czytelników, opracowaliśmy ten oto słownik, który zawiera wszystkie podstawowe hasła, jakie powinien znać każdy szanujący się Otaku.

ANIME-COMIKS - (Anime-komiks), jest to komiks złożony z poszczególnych klatek anime, a nawet fotografii oryginalnych celuloidów - serialu lub filmu. Jest to taka foto-opowieść, czyli, że nikt sobie nie zawraca głowy powtórnym rysowaniem każdej ze scen - wybrane klatki z anime są kopiowane, a następnie uzupełniane tekstami. Przykład - komiks Sailor Moon -recenzja w tym numerze.

MANGA - to określenie komiksów, rysowanych w specyficznym japońskim stylu. Słowo MAN-GA, w wolnym tłumaczeniu oznacza: NIEPOHAMOWANE OBRAZY. Warto tu zaznaczyć, iż w naszym kraju mylnie używa się tego zwrotu do określania wszystkiego, co związane z japońską sztuką graficzną (komiksową) i animowaną. Manga to tylko komiks i nic więcej.

ANIME - (A-ni-me), filmy rysunkowe lub rodzaj specyficznej dla Japończyków animacji. Niekiedy w tym wypadku używa się określenia JAPANIMATION (zlepek słów: Japan + animation - Japonia, animacja - Japońska animacja). Jednak w tym przypadku należy zachować ostrożność, gdyż słowo to może być przez niektóre osoby uznane za obraźliwe, ponieważ samo słowo JAP, znaczy tyle co - żółtek.

APA - (Amateur Press Association) - tym skrótem określa się wszystkich twórców klubowych gazet (FanZinów, NewsLetterów).

BAKA - (głupek), tego chyba nie trzeba wyjaśniać?

BGC - skrót od popularnej serii OAV - Bubblegum Crisis.

BGM - (BackGround Music) muzyka z filmu, podkład dźwiękowy lub piosenka.

-CHAN - (czyt. cian), używa się w odniesieniu do małych dziewczynek. W ten sposób również dzieci mogą zwracać się do dorosłych. Nie należy jednak nadużywać tego słowa w stosunku do osób dorosłych, gdyż możemy kogoś obrazić.

CHARA - (Charakter) - postać,bohater komiksu lub Anime.

CHARA DESIGNER - twórca postaci. Człowiek który je wymyśla, tworzy - również rysuje.

DUBBING - podkład głosowy w danym języku, zastępujący oryginalne głosy aktorów.

DOJINSHI - (Fanzin) gazeta klubowa dla fanów, przez nich samych redagowana.

GARAGE KIT - figurki ulubionych postaci z anime, mang, filmów live action lub modelek. Produkowane są w bardzo małych ilościach (niekiedy kilkanaście sztuk!), i co za tym idzie - są bardzo drogie. Modele te dostarczane są w kawałkach wykonanych z winylu lub żywicy, a więc materiałów bardzo delikatnych i trudnych w obróbce. Kawałki te należy wyciąć, obrobić, skleić i pomalować, nierzadko przy pomocy specjalnych narzędzi, klejów czy farb sprowadzonych z Japonii - pracy przy tym, co niemiara, lecz później maksimum satysfakcji! (Już niebawem spory artykuł ze zdjęciami właśnie na ten temat.)

IDOL SINGER - śpiewający idol, najczęściej są to niezwykle kawaii panienki. W Japonii tacy idole, wykonujący wpadające w ucho piosenki (także do anime), są bardzo popularni. Bardzo często można spotkać ich śpiewających na tarasach domów towarowych w otoczeniu Otaków-gwiazd. W anime również można spotkać takie postacie.

-KUN - zwrot koleżeński, używany np. do swoich bliskich kolegów. Generalnie stosowany jest do chłopców lub mężczyzn, stojących na tym samym lub niższym poziomie hierarchii społecznej.

KAWAII - słodziutkie, milutkie (aczkolwiek niebezpieczne w tym, co wykonują lub jak wykorzystują swoje wdzięki) np. panienki. Oczywiście kawaii, może być również przystojny chłopak! A tak wogóle kawaii może być absolutnie WSZYSTKO, co tylko się Wam spodoba.

MANGAKA - rysownik komiksów (mang).

MECHA - (ang. - Mechanical) określenie olbrzymich robotów, często występujących w różnych anime (np. Macross).

MECHA DESIGNER - twórca mechanicznych postaci.

MODEL KIT - patrz "garage kit" - tutaj sytuacja jest podobna, tyle że mamy do czynienia z modelami robotów, statków kosmicznych, pojazdów.

OTAKU - generalnie tego określenia używa się w odniesieniu do fana (fanów) Mangi i Anime. Jednak jest to bardzo powierzchowne ujęcie. Dosłownie Otaku, oznacza - domownika. Używając słowa Otaku, należałoby sprecyzować, o jakim rodzaju Otaku mówimy, np. Otaku motoryzacji, Otaku filatelistyki, Otaku mangi i anime, czy np. Otaku (śpiewających) gwiazd.

OTAKU NO VIDEO - niepoprawny (zwariowany) fan video. Kiedyś w ten sposób, bardzo obraźliwie, określano miłośników Anime. Obecnie kojarzy się to tylko z tytułem filmu dokumentalnego, zrobionego przez japońskich Otaku ze studia "Gainax", o początkach ruchu Anime-Manga w Japonii.

OAV/OVA - (Orginal Animation Video - direct to video), określenie filmów tworzonych techniką bezpośredniego nagrywania klatek na taśmę video. Ten sposób animacji znacznie obniża koszty produkcji filmu i czas jego realizacji. Niestety dość często kosztem jakości (mniejsza ilość klatek - około 2-3 na sekundę).

-SAMA - tego przyimka używa się w odniesieniu do osoby o wyższym statusie społecznym, np. do przełożonego, szefa.

-SAN - odpowiednik naszego Pan/Pani, przyimek dodawany na końcu imion, lub wykonywanego zawodu. Takiego zwrotu używa się wyłącznie do osób, o takim samym statusie społecznym, co my, np. nie można tego zwrotu użyć w stosunku do swojego nauczyciela. Mówiąc o sobie, również nie używamy przyimka -san, tylko desu (czyt. des) - "Nazywam się Kowalski", a nie "Nazywam się Pan Kowalski". Dziewczyny (niezamężne) w szkole średniej, również tytułuje się -san.

SD - (Super Deformed), niekiedy zdarza się, że widzimy znane nam postacie, ale przedstawione w wersji mini, skurczonej, mniejszej lub dziecięcej. Wzięło się to z rynku zabawkarskiego, gdzie takie wersje pierwotnie były produkowane. Obecnie powstają nawet anime, właśnie z takimi postaciami i przeważnie są to produkcje parodiujące pierwowzór.

SEMPAI - mentor, opiekun. W Japonii uczeń rozpoczynający naukę w nowej szkole tytułuje właśnie w ten sposób uczniów ze starszych klas.

-SENSEI - mistrz lub nauczyciel, używane także w połączeniu z tytułem, np. kouchou-sensei - Panie Dyrektorze.

SEIYUU - aktor podkładający głos w Anime.

SHOJO - (dziewczyna) stosowane również do określania Mang i Anime dla dziewcząt.

SHONEN - (chłopak) jak wyżej - lecz tylko dla chłopców.

SUBTITLED - wersja filmu z oryginalnym BGM i dodanymi napisami.

FILM LIVE ACTION - zwykły film o wartkiej akcji, z udziałem aktorów. Zdarza się, iż film taki jest promotorem anime. Tak było chociażby w przypadku filmu "Zeiram", na podstawie którego powstało anime "I.R.I.A - Zeiram the Animation".

Piotr Rogóż & Yedi-san

Otaku

Zapewne wielu z Was, rozpoczynając swą przygodę z mangą i anime, zetknęło się z gronem ludzi, którzy w odróżnieniu do innych, wykazują dużo większe zaaferowanie całą tą sprawą. Pogłębiając powoli swą wiedzę, odnośnie interesującego nas tematu, z czasem i my zaczynamy odczuwać podobny stan ciała, ducha i świadomości, dostępny tyko tej grupie ludzi. Stajemy się OTAKU. Zapewne każde z was w tej chwili powie:

- "Przecież to normalne. Każdy dąży do tego, by stać się Otaku przez duże "O". Oni są w końcu wzorem dla nas wszystkich. Ideałem miłośnika mangi i anime".

Czy jednak tak naprawdę zastanawialiście się, kto to jest Otaku i czy warto dążyć do takiego stanu samoświadomości?

Mam nadzieję, iż ten krótki artykuł przybliży Wam, przynajmniej w niewielkim stopniu, sylwetkę takich ludzi w Japonii, byście mogli zastanowić się nad samym sobą i zadać, skierowane w głąb swego serca i umysłu, pytanie.

- Czy naprawdę jestem OTAKU ??? Czy być Otaku to honor czy pogarda?

Znajdując się w jednym z niewielkich pokoików-mieszkań, zamykającym się w obrębie zaledwie kilku metrów kwadratowych, jednego z setek tego typu hotelików w Tokio. Leżąc na kawałku wolnej podłogi i wpatrując w najbardziej oddalony ginący z lekka w mroku skrawek sufitu, powoli zaczynam rozumieć sens narodzin w Japonii ludzi zwanych Otaku.

Każdy z nas ma jakieś wspomnienia. Nigdy jednak nie są one do końca tylko nasze. Ich kreację wspomagają czytane komiksy, oglądane gazety, czy filmy video. Wyobraźnia tworzy z tego wszystkiego potworną i zarazem piękną grę myśli, marzeń i snów. Wydaje nam się, iż przeżywamy wspaniałe przygody, dokonaliśmy wielkich, nieprawdopodobnych odkryć, własnych światów i umysłu. Karmimy nasze mózgi doznaniami i przeżyciami których nigdy sami nie mieliśmy, i których mieć nie będziemy, bo zżarła je nieodwracalnie cywilizacja. Czasowo tworzymy nad sobą kopułę, w której możemy się zamknąć, zostawić ten nieprzyjazny, rzeczywisty świat, i pozbyć się wielu trosk, problemów dnia codziennego. Tak zwyczajnie po prostu odpocząć, oderwać się, odlecieć, zagubić.



Patrząc w oczy własnoręcznie wykonanych figurek, znajdując w nich ukojenie, spokój, miłość. Oglądając po raz setny ten sam film i cały czas potrafiąc cieszyć się z tej samej sceny, obwieszam mieszkanie obiektami swoich obsesji - zamykając drzwi dla świata zewnętrznego, obcego i nieprzyjaznego. Żyję sam ze sobą, dążąc przynajmniej tu, w tych kilku metrach kwadratowych, do spełnienia marzeń. Choćby tylko na chwilę w swym umyśle. Gdzieś tam, po drugiej stronie Ziemi, w Polsce, jest moje mieszkanie. Mój dom tak inny, tak odległy, z innego świata. Należący do przeszłości, teraźniejszości i może przyszłości, lecz niekoniecznie mojej. Teraz jestem tutaj, a więc jestem inny. Koczuję, wegetuję, krzyczę ....



Część projektów w Studiu kończy właśnie w ten sposób.



Tokio 1997 roku. Stoję na rogu jednej z ulic, niedaleko dworca, zastanawiając się, czy umówione spotkanie dojdzie do skutku. Znając pracowitość Japończyków i ich ciągły brak czasu, coraz bardziej zastanawiam się, czy sensem było umawiać się w tym miejscu. Tłumy ludzi przelewające się to po prawej, to po lewej stronie, w przód, w tył, jak ogromna żyjąca masa, tworzą niebywały widok ulicznych godzin szczytu, pośród neonów, "krzaczków" i zgiełku cywilizacji. Gdzieś w oddali na ułamek sekundy przed moimi oczyma pojawia się



Czasem wykonanie jednego garage kita trwa nawet półtora miesiąca. (Już niebawem obszerny artykuł na ten temat).



Jedna z półek w studiu Kingio - marzenie wielu Otaku.

sylwetka człowieka, na którego czekam. Więc jednak przyszedł.

Akio Nakamori lat 37 - literat, pisarz, publicysta niczym nie odróżniający się od przeciętnego Japończyka. Dla pewnej grupy ludzi jest jednak osobą szczególną. To on

właśnie, jako pierwszy zaproponował pojęcie "Otaku", by określić trend, ku któremu w latach osiemdziesiąZapytałem go, co dzisiaj znaczenie? Z zaciekawiedziła we mnie coraz to głębzie rajskiego spokoju, w gradzającej nas od zgiełku opodal zatłoczonych ulic. przykład dominacji Japońumiejętnego zagospodaro-

Ten gobelin był ręcznie wykonywany przez ponad rok czasu.

tych skierowała się część japońskiego społeczeństwa. sądzi o Otaku? Czy słowo Otaku zmieniło obecnie swoje niem słuchałem jego wypowiedzi, która z każdą chwilą busze przemyślenia. Wędrowaliśmy po parku, niczym po oa-

niebywały sposób odznajdujących się tuż Tak, to jeszcze jeden czyków w dziedzinie wania nawet najjuż obsesją. Abym nia samego słowa nościowy oznacza przebywającą w ślenie sądzę, jest resujących nas ludzi. dosłownym tego słodziej zrozumieć tych ska, poobcować z zauważymy, iż nie są nicy i "fanatycy lata-



Wytwórnia Giant X - inżynier z własnoręcznie zaprojektowanym garage kitem.

mniejszego skrawka terenu. Problem przeludnienia w Japonii stał się dokładniej zrozumiał jego wypowiedź, Nakamori rozpoczął od objaśnie-Otaku. Posiada ono dwojakie znaczenie. Pierwsze, jako zwrot grzecz-

"Pan" lub "Pani", drugie zaś - osobę domu - "domownika". To drugie okrebardziej właściwe w określaniu inte-Otaku to właśnie domownik. W wa znaczeniu i w przenośni. Aby barludzi, należy przyjrzeć im się z blinimi na co dzień, a wtedy na pewno to odszczepieńcy, bezduszni samotjący za dziewczęcymi majtkami".



Modelka z gotowym garage kitem, wykonanym na jej podobieństwo.

Współcześni Japończycy częściowo zapomnieli już o Otaku lub starają się ukryć jakiekolwiek z nimi powiązania, jedynie młodzież nie wstydzi się swoich pasji. Warto tu zaznaczyć iż słowo Otaku zazwyczaj występuje w parze z określnikiem, zawężającym jego znaczenie, a przy okazji przedstawiającym dziedzinę zainteresowań - Otaku komiksów, Otaku filmów video, gier komputerowych czy motocykli. Wielu Japończyków przez swoją pracę, tak zaaferowanych jest karierą zawodową, iż coraz bardziej zatracają kontakt między sobą. Z dnia na dzień grono znajomych, przyjaciół, zaczyna zamykać się wokół tych ludzi, z którymi pracujemy, jemy posiłki czy czasem przejeżdżamy metrem.

Niewielka ilość czasu wolnego najbardziej racjonalnego nim sowania wypoczynku do granic sprowadza na człowieka stan mowystarczalności. Braku pokimś, zawsze jesteśmy nararóżnych powodów może nie czas, który sami na pewno bez deo, gra komputerowa czy inna nizmu i umysłu człowieka jedkim moglibyśmy porozmawiać. my, oglądamy filmy, gramy w czyć swojej psychice bodźców Składamy figurki z wizerunkanimi rozmawiać. Wypowiadać zgowy" apetyt staje się nie do my coraz lepszy sprzęt audioceluloidy, by "przełożyć" ich wi-



Urd Child Hood (Oh My Goddess!) - winylowy garage kit firmy Elfin - skala 1/6, 16,5 cm wysokości.

zmusza Japończyków do jak gospodarowania, skompremożliwości. Taka sytuacja coraz większego zamknięcia się w sobie. Doprowadza do satrzeby fizycznej pomocy kogoś z zewnątrz. Umawiając się z żeni na niepowodzenie naszego spotkania. Ta druga osoba z przyjść, zawieść. Marnujemy w ten sposób swój cenny wolny ryzyka wykorzystalibyśmy w stu procentach. Komiks, film viforma elektronicznej rozrywki jest zawsze niezawodna. Organak nie da się oszukać. Potrzebujemy kogoś bliskiego, kogoś z Tworzymy więc swój własny świat, świat wyobraźni. Rysujegry i coraz bardziej stajemy się "domownikami". By dostarbardziej namacalnych, konstruujemy modele statków, robotów. mi młodych dziewcząt, lub bohaterów z anime. Zaczynamy z za nie kwestie. Z czasem jednak to nie wystarcza. Nasz "mózniesienia. Zaczynamy szkicować, rysować i malować. Kupujevideo, komputery. Tworzymy setkami i tysiącami barwne zerunek na taśmę video. Dubbingujemy, oglądamy, pokazujemy innym, sprzedajemy, i tak w kółko, po to tylko, by zaspokoić potrzebę rozmowy i kontaktu. Oglądamy swe dzieła w telewizji lub na monitorze komputera i cieszymy się, że nasza postać porusza się, mówi, istnieje. Zawarta w niej cząstka naszego życia pozostawia materialny, namacalny ślad. Ślad po nas samych ....

Otaku broni.



W tym krótkim artykule udało mi się uchylić zaledwie niewielkiego rąbka tajemnicy świata Otaków. Jeśli jednak te parę słów zainteresowało was i chcielibyście dowiedzieć się czegoś więcej. Piszcie, pytajcie, proponujcie następne tematy. Na pewno postaram się o tym napisać.

Domo arigato gozaimasu
(dziękuję bardzo)
Otaku Piotr Rogóż.

Manga w Polsce - Karolina Szczerba

Piotr Rogóż: W jaki sposób po raz pierwszy zetknęłaś się z Mangą?

Karolina Szczerba: Moja fascynacja Mangą i Anime rozpoczęła się w bardzo klasyczny sposób, tak jak zapewne u wielu polskich Otaku - zobaczyłam "Manga Room" w magazynie "Secret Service" i oczywiście "Sailor Moon".

P.R.: Dlaczego właśnie Manga? Jak sądzisz, co spowodowało u Ciebie tak wielkie i z każdym dniem pogłębiające się zainteresowanie tą tematyką?

K.S.: Manga to nie tylko "duże oczy", jak uważa wielu ludzi. Moje początki poważniejszego, kolekcjonerskiego zainteresowania komiksem, sięgają końca lat osiemdziesiątych. Zaczęłam wtedy bardzo regularnie zbierać zeszyty z serii "Spiderman" czy "Batman". Lata dziewięćdziesiąte, to okres rozkwitu na naszym krajowym rynku komiksu amerykańskiego. Zostaliśmy nim praktycznie zalani. Brak jakiejkolwiek dla niego konkurencji spowodował, iż stał się on dla nas pewnego rodzaju kultem. Wielu młodych, początkujących rysowników, takich chociażby jak ja, "wyrosło" na tych komiksach i nauczyło się błędów zaczerpniętych z tych publikacji. To czego dziś nie cierpię w komiksach amerykańskich, to ich szablonowość. Każdy zeszyt to ten sam schemat, powielony, niezmienny. Perfidny podział na złego bohatera i dobrego zbawcę ludzkości. Pierwszoklaśny bohater komiksu amerykańskiego, to niezniszczalny superczłowiek lub mutant, któremu, może oprócz samobójstwa, udaje się wszystko. Po tylu latach, ta monotonia po prostu męczy. Tak, dzisiaj mam tę świadomość, iż to co mnie najbardziej porusza w Mandze, to bezbłędność, nieprzewidywalność i perfekcyjna kreska. Dopracowanie i realizm odzwierciedlający ogrom przemyśleń twórcy, zanim doprowadzi do ostatecznego wyglądu postaci, to coś więcej, niż kilka chaotycznych kresek na kartce papieru. W porównaniu do Mangi, komiks amerykański jest po prostu bezduszny, płaski. Nie chciałabym tutaj obrazić twórców amerykańskich komiksów. Moja opinia wynika jedynie z faktu znajomości zaledwie tych zeszytów, które publikowane były w naszym kraju. Tych, które przez ostatnie lata podawano nam jak na przysłowiowej "tacy". Jeśli ktoś zarzuca mi, iż jestem w błędzie, to bardzo się cieszę, bo znaczy to, iż komiks amerykański nadal żyje i rozkwita, a moje odczucia to jedynie wina tych, którzy są odpowiedzialni za takie, a nie inne polskie publikacje "Spidermanów", "Batmanów" itd.

P.R.: Czy jesteś Otaku?

K.S.: Tak, jestem Otaku i czuję się Otaku w pełnym tego słowa znaczeniu - pozytywnym i negatywnym. W Japonii zdania i opinie na temat Otaku są bardzo podzielone. Ja

Data uruchomienia: 05.05.1977r.
Identyfikacja:
- Kobieta
- posiada dowód osobisty

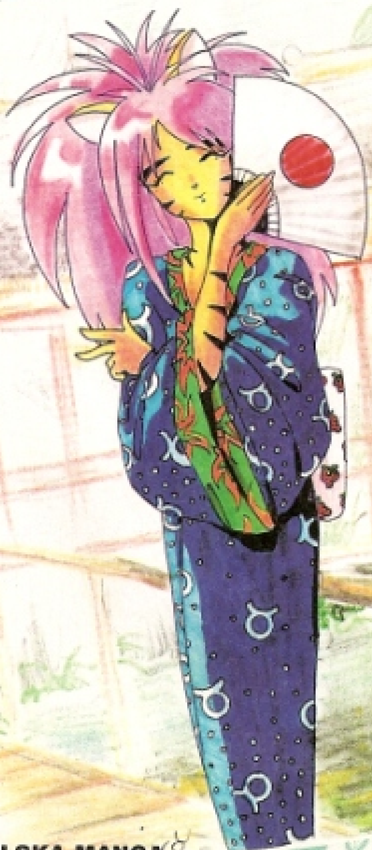
Zewnętrzna powłoka:
- prosthetic body and a cyberbrain
- opracowana na podstawie kodu DNA
- wymiary 110x85x110
- ulega szybkim zmianom (na lepsze)

Oczy: zielono szare.
Grupa krwi: A1 RH+
Ulubiony kolor: Deep Turquoise
Ulubiony film Anime: Wiele z wyjątkiem "Sailor Moon"
Ulubiona manga: Battle Angel Alita (duże pokrewieństwo charakterów)









Tak powstawał plakat. Karolina podczas prac nad plakatem do tego numeru.





jednak z całą pewnością i świadomością mogę powiedzieć, iż zaliczam się do grona Otaku. Spójrzmy chociażby z materialnego punktu widzenia - to "hobby" jest potwornie drogie. Trzeba być Otaku, aby porywać się na zakup ręczników, kurtek, figurek, komiksów czy filmów z wizerunkami ulubionych postaci, nierzadko za wielokrotność 100 nowych polskich złotych.

P.R.: Czy sądzisz, że przyszedł dobry czas, by promować Mangę i Anime w Polsce? Czy uważasz, że takie pismo jak nasze, jest potrzebne?

K.S.: Na oba pytania zdecydowanie odpowiadam - tak. Manga i Anime powinny były już dawno do nas zawitać, tak jak do Anglii, Francji czy Niemiec. Rozwijając natomiast odpowiedź na drugie pytanie .... W dzisiejszych czasach, w naszym kraju, przy takim a nie innym przeliczniku złotówki wobec walut zachodnich, biorąc pod uwagę również i nasze płace, sądzę, iż jedynie takie pismo jak Wasze, może pomóc początkującemu polskiemu Otaku racjonalnie i rozsądnie zainwestować swoje oszczędności, poświęcając je na rozwijanie swych zainteresowań. Pojawiło się na temat Mangi i Anime już trochę artykułów. Niestety wszystkie one były "wstępniakami", ogólnymi opisami -"Co to jest Anime?","Co to jest Manga?", nierzadko zawierającymi wiele błędów. Wasze pismo ma szansę to sprostować i dużo ciekawiej, konkretniej pisać o tym, co nas interesuje.





Karolina - mangaczka na światowym poziomie

P.R.: Czy któregoś z autorów Mang uważasz za wzór do naśladowania dla siebie?

K.S.: Tak, jest jeden autor, którego prace uważam za idealne pod każdym względem, to Yukito Kishiro. Uważam, iż fantastycznie radzi sobie z kreowaniem różnych postaci, posiadających bardzo skomplikowane cechy charakteru i to zarówno postaci pozytywnych jak i negatywnych. W jego komiksach niewinność w bardzo spójny sposób przeplata się z okropieństwami świata, który Kishiro sam kreuje, swym rysunkiem napędza i powołuje do życia. "Battle Angel Alita" - komiks właśnie jego autorstwa - to klasyczny Cyberpunk. W świat zniszczony, pełen bezprawia, przemocy, na każdym kroku budzący odrazę, a zarazem potwornie przygnębiający, jako tło, wpleciony zostaje w życie głównej bohaterki Ality - robota, maszyny, a przy tym młodej, bardzo sympatycznej dziewczyny do której już na samym początku czytelnik ogromnie się przywiązuje i darzy sympatią. Sądzę, że motto, będące zarazem wstępem i prologiem, umieszczonym na okładce tej pasjonującej opowieści, brzmiące w wolnym przekładzie - "Jest młoda, jest piękna i jest cyborgiem łowcą-wojownikiem" - świadczy najlepiej o ogromnym kunszcie autora.



P.R.: Teraz Cię zaskoczę! Która z postaci serialu "Sailor Moon" najbardziej Ci się podoba?

K.S.: Hm? "Sailor Moon"? Bardzo lubiłam Haruke i Hotaru. Niestety ta pierwsza stała się zbyt szablonowa, przerysowana, a ta druga już nie występuje.



Mangacy często wzorują się na oryginalnych przedmiotach, w tym wypadku jest to krótka katana.



Dzienna dawka materiałów do przeglądnięcia.





P.R.: By rysować tak jak Ty, ile czasu trzeba poświęcać?

K.S.: Ciężko na to pytanie odpowiedzieć. Zajmuję się Mangą już od ponad roku i trochę wbrew samej sobie. Z natury jestem osobą bardzo niecierpliwą i wręcz nie znoszę wykonywania prac na określony konkretnie termin. Manga wymaga niesamowitej precyzji ręki, cierpliwości i samozaparcia. Jest ciągłą pracą nie tylko nad kartką papieru, ale również psychiką, własnym uduchowieniem. Wymaga pogłębiania swej wiedzy i wielu przemyśleń, by kreowana postać była jak najbardziej realistyczna. Nierzadko efekt końcowy, dana narysowana postać, to owoc wielu godzin, dni, a nawet tygodni, spędzonych nad książkami, materiałami, by móc jak najlepiej odwzorować części ubrania z danej epoki, czy uzbrojenia, a także krajobrazu i terenu, w którym rozgrywa się narysowana scena.



P.R.: Jakie są twoje plany na przyszłość?

K.S.: Przede wszystkim będę "walczyła" o poprawę swojego warsztatu. Opanowanie specyficznej dla Mangowych postaci mimiki twarzy jest bardzo trudne i wymagające czasu. Japończycy perfekcyjnie oddają proporcje ciała, nierzadko wyolbrzymiając czy to oczy, nogi, czy inne części ciała, w zależności od wymogu danej sytuacji. Tego się nie nauczę w pięć minut, a jest to niezbędne, by być dobrym mangaką. W najbliższym czasie muszę "odpuścić" sobie Mangę, bo zbliżam się do zakończenia szkoły i mam maturę. Po tym okresie jednak zamierzam wystartować z dużą dozą zapału i nadrobić "stracony" czas. Mam zamiar jeszcze w tym roku rozwinąć na poważnie temat własnego komiksu, nad którym po części już pracuję. Scenariusz utrzymany w cyberpunkowym klimacie jest dość skomplikowany i przy wstępnych obliczeniach całość obejmie ponad 350 stron gotowego komiksu, jednym słowem jest to dzieło na miarę "Ghost in the Shell". Poza tym otrzymałam kilka ciekawych propozycji i chciałabym je przemyśleć. Chcę popracować nad mniejszymi publikacjami, designem do filmów Anime i gier komputerowych.







N
i
n
j
a



Historia:

Zgodnie z przyjętą tradycją, podstawy ninjutsu powstały ponad dwa tysiące lat temu. Zostały spisane w traktacie zatytułowanym "Sztuka Wojny", którego autorem był znakomity chiński strateg - Sun Tzu, żyjący pomiędzy 500 a 300 rokiem p.n.e. W szesnastym wieku naszej ery, teoria Sun Tzu została przejęta przez Japończyków. Książę regent Shotoku (593 - 622), jako pierwszy korzystał z usług szpiegów.

Przez pięćset kolejnych lat rozwój ninjutsu uzależniony był od działań rozmaitych warstw społeczeństwa, wśród których najpoważniejszą grupę stanowili mnisi, zwani yamabushi (dosłownie - "górscy wojownicy"). Po śmierci księcia Shotoku w Japonii rozpoczęła się długotrwała walka pomiędzy buddystami, a wyznawcami shinto. Powodem konfliktu był spór, które z wyznań uznać za religię państwową. Na scenie politycznej pojawił yamabushi imieniem En-no Gyoja, propagujący odmienną formę buddyzmu, zwaną shugendo. Nowe wyznanie zyskało wielu zwolenników wśród najuboższych warstw ludności. W obawie, że yamabushi dążą do przejęcia władzy, dwór rzucił do walki zbrojne zastępy wojowników. Osaczeni mnisi zaczęli z powodzeniem stosować chińską taktykę wojny podjazdowej. W okresie Heian (794 - 1185) niektóre elementy ninjutsu (choć oczywiście nie były wówczas określane tą nazwą) zostały wprowadzone do podstawowego wyszkolenia żołnierzy stacjonujących na północy, na terenach zamieszkałych przez Ajnów.

Do końca XII wieku ninjutsu stanowiło jedynie
dy przygotowania bojowego. Wzrost
i ustanowienie rządów bakufu,
makura (1192 -
"Złoty Wiek Ninjut-
kolejne stulecia.
dwadzieścia pięć szkół,
w prowincjach Iga i
Oe wspólnie rządziły
położona bardziej na
Koga była we władaniu
niejszych klanów,
ryu. Kolejni władcy Japonii z
na rosnącą potęgę "Wojown-
koniec XVI wieku zaciekły wróg
Nobunaga Oda, przystąpił do
świątyń południowej części kra-
głównym celem było zniszczenie
Świadom przewagi przeciwnika,
czterdziestosześciotysięczną
połączone siły ninja nie
przekraczały czterech tysięcy...

część kompleksowej meto-
znaczenia klasy samurajów
co nastąpiło w okresie Ka-
1333), zapoczątkowały
su", trwający cztery
Powstało wówczas
zgrupowanych na ogół
Koga. Rody Hattori i
prowincjami Iga, a
północ prowincja
pięćdziesięciu pom-
tworzących Koga-
niepokojem patrzyli
ików Nocy". Pod
buddyzmu -
pacyfikacji
ju, lecz jego
klanów ninja.
zgromadził
armię, choć

3 listopada 1583 roku - wojska
wkroczyły na teren prowincji Iga.
po tygodniu zmagań zwycięski wódz
cały obszar w żelaznym uścisku.
Niecały rok później zginął w Kioto, z
rąk swego dawnego oficera. Część
armii ogłosiła rokosz, a najbliższy to-
warzysz Nobunagi - Ieyasu Tokugawa,
stacjonujący w niewielkim mieście Sakai
opodal Osaki, znalazł się w okrążeniu. Legendarny
Hanzo Hattori, który jako jeden z niewielu wodzów
Ninja ocalał z pogromu w Iga i zyskał przychylność
Tokugawy, bezpiecznie przeprowadził swego nowego
protektora do kwatery w Okazaki. Wdzięczny wódz
mianował go lennikiem, a po objęciu urzędu shoguna,
powierzył mu organizację tajnej służby. Ninja z Koga
musieli zadowolić się prostą pracą w policji. Z postacią
Hattoriego związana jest także inna anegdota, wiele
cechach fizycznych i umysłowych adeptów ninjutsu. Pod
czasie zaciętej walki o władzę, jaką prowadziło dwóch zna-
oshi Toyotomi i wspomniany wyżej Ieyasu Tokugawa, w stron-
tywną działalność Sasuke Sarutobi, szpieg, ninja i mistrz

Nobunagi
Dopiero
trzymał

Shogun Ieyasu Tokugawa w interpretacji aktora z miasteczka filmowego Tpei Uzumasa Eiga Mura (to tam między innymi kręcone były Sailor Moon).

mówiąca o
koniec XVI wieku, w
komitych wodzów - Hidey-
nictwie Hideyoshiego prowadził ak-
walki wręcz, wychowany ponoć w leśnych

ostępach, wśród zwierząt. Hideyoshi stanął kwaterą na zamku w Osace i wysłał Sarutobiego z misją wywiadowczą w okolice Nagoya, gdzie stacjonował Tokugawa. Sasuke przedostał się na teren rezydencji od strony ogrodu i podsłuchał naradę sztabu, podczas której podjęto decyzję o szturmie na Osakę. W czasie ucieczki nieopatrznie wpadł w metalowe sidła. Zdesperowany odciął uwięzioną nogę, zatamował krew przy pomocy opaski uciskowej i zniknął w zaroślach. Wlókł się przez długi czas, żeby odejść jak najdalej od wrogiego obozu, po czym półprzytomny z wyczerpania, popełnił seppuku. Następnej nocy wrócił... przez kilka kolejnych nocy pojawiał się przed kwaterą Tokugawy. Głośno wykrzykiwał swe imię, wołał, że domniemane samobójstwo było magicznym sposobem ucieczki przed pościgiem, zabijał kilku strażników i znikał. W Osace zapanowała wielka radość i wszyscy z niecierpliwością wyczekiwali wieści o śmierci Tokugawy. Przeświadczenie o rychłym zakończeniu konfliktu było tak duże, że zapomniano o względach bezpieczeństwa. Atak wojsk Tokugawy był całkowitym zaskoczzeniem dla stronników Hedeyoshiego. Później ujawniono, że tajemniczym widmem nie był Sasuke, lecz Hanzo Hatori, który za zezwoleniem swego suwerena wcielił się w postać niemniej słynnego rywala i podstępem wprowadził przeciwników w stan błogiego samozadowolenia. Nie wiadomo jedynie, czy naprawdę zabijał swych podkomendnych, czy raporty o ich śmierci zostały sfałszowane... Ostatnią znaczącą akcję militarną z udziałem ninja z Iga, przeprowadzono w 1637 roku, podczas oblężenia zamku w Shimabara na Kyushu. Grupa dziesięciu adeptów ninjutsu poprowadziła oddziały shoguna do zwycięstwa nad czterdziestotysięczną armią zbuntowanych chrześcijan. Z chwilą, gdy w całym kraju zapanował ład i porządek, wielu byłych ninja podjęło pracę detektywów lub policjantów. Z początkiem XVIII wieku, siły policyjne w Edo, w których trzon stanowili ninja z Iga i Koga, zostały wzmocnione przez adeptów Negoro-ryu, nowego odłamu tradycyjnego Iga-ryu. Potomkowie "detektywów ninja" ofiarnie służyli państwu, nawet po upadku shogunatu w roku 1867. Dziś historyczne ninjutsu, z oczywistych względów, jest sztuką martwą. Próby reanimacji podjęte na zachodzie w latach 80-tych, na fali "ninjamanii", mają tyle wspólnego z rzeczywistością, co "bractwo miecza i kuszy" z prawdziwym rycerstwem.

Miki Tanaka w roli kunoichi (kobiety-ninja), której Hanzo Hattori polecił bronić Ieyasu Tokugawy.



Broń

Prócz tradycyjnej broni, takiej jak miecz, włócznia, pałka czy łuk i strzały, ninja używali także sztyletów, bomb, dmuchawek, pistoletów, trucizn i niewielkich armatek. Ćwiczono także różne techniki walki w ręcz. Miecz na ogół zaopatrzony był w szeroką tsubę (jelec tarczowy, popularnie zwany "gardą"), która w razie potrzeby mogła być wykorzystana, jako hak, lub drabina ułatwiająca pokonanie niezbyt wysokiej przeszkody. Dla zwiększenia swobody ruchów stosowano krótszą głownię; jej długość nie przekraczała 51 cm. Każdy ninja był mistrzem w posługiwaniu się kijem (bo). Choć i tu możemy znaleźć pewne odstępstwa od przyjętej reguły. Groźna broń zwana shinobi-zue pozornie wyglądała niczym bambusowa tyczka, lecz skrywała w swym wnętrzu dwumetrowy łańcuch, zakończony sporym ciężarkiem. Zdarzało się także, że wydrążony kij skrywał upierzoną igłę, lub ołowianą kulkę. Wielu adeptów ninjutsu używało innego rodzaju broni, zwanego kusari-gama. Był to sierp z długim łańcuchem, zakończonym żelazną kulą. Techniki kusari-gamu zostały włączone w zakres ćwiczeń jujutsu, a w czasach najnowszych, obok tonfa, stały się częścią treningu karate. Kioketsu-shogi składało się z długiego sznura, splecionego najczęściej z kobiecych włosów (co zapewniało mu większą wytrzymałość), z dołączonym metalowym pierścieniem i



Pokazy ninjutsu w parku rozrywki Nikko Edo Mura.

długim, podwójnym ostrzem, przypominającym okucie bosaka. Rzucony pierścień ciągnął za sobą sznur, który oplatał ramio- na lub szyję przeciwnika, a ninja silnym szarpnięciem przyciągał go do siebie i za- dawał śmiertelny cios lub pchnięcie. Shuko, lub tekagi, to rodzaj kastetu zaopatrzonego w obręcz z szeroką, met- alową płytką, z której po stronie dłoni, wystają cztery ostre kolce. Posługiwano się nim, także podczas wspinaczki po murze, skalnym urwisku, słupie lub drzewie. Ostre met- alowe kolce (tetsu-bishi) rzucano podczas uciec- zki pod nogi uciekających. Główną (i najbardziej charakterystyczną dla nin- ja) część uzbrojenia stanowiły shuriken - czyli niewielkie ostrza, w kształcie wieloramiennych gwiazdek, przeznac- zone do rzucania. W zależności od kształtu i ilości ostrych krawędzi (od 3 do 10) rozróżniano dziesięć typów shuriken - między innymi trójkątne, krzyżowe, sześcio- ramienne, ośmio ramienne i w kształcie swastyki. Zasadniczym celem ud- erzenie były oczy. skroń, czoło, szyja lub pierś. Cza- sem ninja starał się trafić w dłoń lub ramię, by uniemożliwić przeciwnikowi sprawne władanie mieczem. Siła i odległość były sprawą indywidualną, lecz atak mógł być skuteczny jedynie wówczas, gdy dystans nie przekraczał dziesięciu metrów. Używano także dmuchawek, do wyrzucania za- trutych strzałek zwanych fukija. Kobiety-ninja (Kunoichi) do zabijania swych ofiar używały najc- zęściej długich szpilek, noszonych na co dzień we włosach. Ninja potrafił także dość dobrze władać bronią palną i używać materiałów wybuchowych. Byli twórcami oryginalnych świec dymnych, granatów, min, flar, petard oraz min zwanych jirai. Nawet zwykły łuk służył do miotania roz- maitych pocisków, w tym także eksplodujących, zapalających lub zakończonych zatrutym grotem. Drzewce, wykonane za- zwyczaj z bambusa, miało niewielkie rozmiary i ciężar, by w żaden sposób nie ograniczać sprawności bojowej wojownika.

Lekarstwa i trucizny

Każdy ninja był adeptem yagen, czyli doświadczonym chemikiem, zdolnym do samodzielnego przygotowania odpowiedniego ładunku wybuchowego, trucizny, lekarstwa lub skoncentrowanej porcji suchej żywności, używanej podczas długotrwałych misji bojowych. Większość trucizn produkowano ze składników pochodzenia mineralnego, roślinnego lub zwierzęcego. Zatruwano między innymi groty strzał, a inne środki mieszano z jedzeniem lub napojami. Lekarstwa sporządzano z ziół i shochu, czyli nie destylowanej sake (alkohol otrzymywany z ryżu). Niektóre składniki trucizn paraliżujących pochodziły z płynu zawartego w komórkach jadowych na grzbiecie ropuchy lub z wnętrzności ryby zwanej najeżką (fugu). Ninja wiedział także, jak leczyć różne choroby i potrafił przygotować odpowiednie lekarstwo lub odtrutkę. Najskuteczniejszą formą tamowania upływu krwi, były tampony z przeżutych liści paulowni i herbaty, zakładane bezpośrednio na ranę. Wojownik wyruszający na długą misję zabierał ze sobą porcję wysokoproteinowej żywności. Na dziesięciodniową podróż wspomniana racja zawierała: 30 części białego ryżu, 5 części mąki pszennej, 30 części suszonego mięsa bonito, 30 części suszonego mięsa łososia, 30 części suszonej masy ze śliwek oraz 30 części proszku sporządzonego z młodych igieł i gałęzi sosny. Popularnym pokarmem było także tofu (ser sojowy), po dziś dzień stanowiące jeden z głównych składników codziennej diety Japończyków.

Witold Nowakowski

Mechaniczny ninja uciekający z feudalnego zamku.

Bibliografia:

- Andrew Adams: "Ninja the Invisible Assassin" (Los Angeles, 1970; wyd. polskie pt. "Ninja, niewidzialni zabójcy" Warszawa, 1994)
- Don Draeger: "Ninjutsu, the Art of Invisiblity" (Tokyo, 1977)
- Charles Draeger: "Traditional ninja Weapons" (Burbank, 1983)
- Masaaki Hatsumi: "Ninjutsu: History and Tradition" (Burbank, 1981)
- Masaaki Hatsumi: "Ninja: ninpo gaho" (Tokyo, 1977)
- praca zbiorowa: "Ninja: ninpo daihyakka" (Tokyo, 1978)



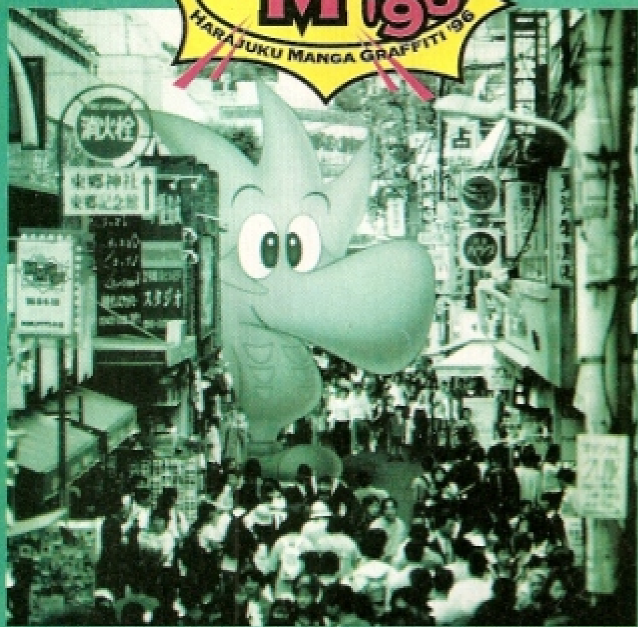




W tym budynku znajdował się mangowy labirynt. Foto: Witold Nowakowski

Harajuku Manga Graffiti odbywają się (jak sama nazwa wskazuje) w modnej tokijskiej dzielnicy Harajuku, w pobliżu dawnej hali olimpijskiej, pamiętającej Igrzyska z 1964 roku oraz słynnej świątyni Meiji Jingu. W samej Harajuku trudno jednak szukać śladów przeszłości. Wśród betonu, szkła i stali kłębi się barwny tłum turystów, punków, rockerów i tym podobnych indywidualności. W każdy weekend, na wyłączonych z ruchu ulicach, przy akompaniamencie potężnych głośników, trwa swoisty maraton tańca i rozrywki.





Sierpniowe Manga Graffiti przebiegały w skwarze japońskiego lata, przy upale sięgającym trzydziestu dwóch stopni. Imprezę podzielono na cztery sektory: "MG Award'96", "MG Labirynth", "Harajuku Anime Theater" i "Manga Free Market". Logo festiwalu zaprojektował znany rysownik Shotaro Ishinomori, twórca serialu "Kamen Rider Black" i autor bestselleru "Japan Inc."- komiksowej opowieści o problemach wywołanych kryzysem paliwowym. Specjalny "paszport" w cenie tysiąca jenów (niecałe dziesięć dolarów) upoważniał do wejścia na wszystkie imprezy.

Wystawa "MG Award'96" znalazła przestronne miejsce w Quest Hall, przy jednej z głównych ulic Harajuku. Zaprezentowano tutaj najciekawsze, zdaniem jurorów, komiksy opublikowane od kwietnia 1995 do końca czerwca 1996 roku. Wybór nie był łatwy, zważywszy, że w dziewięćdziesiątym piątym roku na japoński rynek trafiło 265 tytułów o łącznym nakładzie miliarda (!) pięciuset dziewięćdziesięciu pięciu milionów egzemplarzy (dane Państwowego Instytutu Badań nad Rynkiem Księgarskim "Shuppangeppo" z marca 1996). Szacowne gremium, pod przewodnictwem wspomnianego wyżej Shotaro Ishinomori, w dwóch głównych kategoriach zaklasyfikowało łącznie czternaście pozycji.

W kategorii "Najlepszy Komiks Roku" nominowano cztery mangi:

- samurajską opowieść grozy "Mangen-no junin" (wydawnictwoKodansha), publikowaną przez magazyn "Afterman";

- humorystyczne przygody dwóch małych czarodziejek, zatytułowane "Mahojin Guru-guru" (Enix), z miesięcznika "Gangan Comics";

- znany na Zachodzie (i dostępny też w Polsce), bezdialogowy "Gon" (Kodansha), trzeci tom dziejów małego tyranozaura, ze wspaniałymi rysunkami Masashi Tanaki, publikowany w tygodniku "Morning";

- i starożytną sagę z okresu Heian, zatytułowaną "Ganfuyoji" (SG DeLuxe), z miesięcznika "Birz";


Właśnie tam odbył się festiwal.

O wiele liczniej była reprezentowana kategoria "Debiutanci", w której nominowano dziesięć tytułów:

- "Karushi umu": kilka luźno powiązanych ze sobą epizodów, opisujących dramatyczne losy dziesięciu zupełnie obcych sobie osób;

- "My Mother": dramat obyczajowy, rysowany przez Kei Yamadę;

- "Daikesaku": osadzoną w realiach epoki Edo (1600-1868), komediowa opowieść o przygodach... homoseksualisty-samuraja;

- "Solar Queen", czyli "Sailor Moon" dla dorosłych, autorstwa Tsushin Mizutamy;

- "Zephyr": klasyczną science fiction, rysowaną do spółki przez Toma Trauberta (gaijin!) oraz grupę Homerun;

- "Messenger" Yuki Azawy;

- "Kumachu-nikki": pamiętnik chomika, rysowany przez Himawari Natsuyę;

- "Guyana-kochi Angel Falls ryokoki": czteroodcinkowy dziennik podróży po Ameryce Południowej, autorstwa grupy CAT;

- "Nomi-chan ari-no kuni-o kiku": opowieść o wielkiej wyprawie pchły do królestwa mrówek (autor Yon Akinaga);

- "Dodoso gya": drugi tom wydanego po raz pierwszy przed dziesięciu laty zbioru awangardowych komiksów rysowanych przez Studio LALA (w zupełnie nowym składzie, więc też debiutanci);

Na Festiwalu pojawiła się również Naoko Takeuchi, jak widać wraz ze swoim zwierzakiem - ciekawe czy to to Luna.

Czarodziejki atakują komputery, oto zestaw gry na PC i Macintosha.

Aby festiwal nie nudził, jurorzy wymyślili, że w tym roku będą jeszcze trzy dodatkowe kategorie: najlepsza gra (oczywiście komputerowa), czyli w Japish (Japanese-English — japoński dla wtajemniczonych) "game soft", najlepszy film animowany (animation) i najlepszy temat przewodni z filmu bądź serialu (anime song). Jak wspomniałem ciut wcześniej, kategorie były zupełnie nowe, więc dopuszczono wszystko, co weszło do produkcji przed dziesiątym lipca, ósmego roku ery Heisei, czyli - przekładając na nasze - Anno Domini dziewięćdziesiąt sześć. - Po dwadzieścia nominacji ! Nie sposób wymienić tytułów, więc może najważniejsze:


Maszyna robiąca nadruki praktycznie na wszystkim. Uczestnicy festiwalu mogli sobie wydrukować dowolny wzór na koszulce, czapce, pościeli... dowolnie

- w kategorii gier: m.in. "Alien", "Pacman", "Donkey Kong Series", "Tetris", "Street Fighter Series";

- w kategorii filmu animowanego: m.in. "Lupin III", "Uchusenkai Yamato", "Macross", "Mobile Suit Gundam", "Akira", "Devilman", "Ginga tetsudo 999", "Sailor Moon R", "Tetsuwan Atom", "Tenku-no shiro Laputa" i "Gattchaman";

- w kategorii najlepszej piosenki z filmu lub serialu animowanego: m.in. "Mazinger Z", "Tetsuwan Atom", "Ashita-no Joe", "Uchusenkai Yamato", "Gattchaman", "Tiger Mask" i "Lupin III";



Twórca logo festiwalu



Nominowane manga (oryginały, a jakże !) wystawiono w Quest Hall. Najpierw był długi panel pełen kadrów, potem nieco wyjaśnień, dalej pierwszorzędna replika pracowni komiksiarza z lat sześćdziesiątych i minibiblioteka, gdzie wszyscy chętni mogli przejrzeć stos tygodników, miesięczników i kwartalników komiksowych o grubości książki telefonicznej każdy. To samo można zrobić w pierwszej lepszej tokijskiej księgarni, lecz magia festiwalu ma swoje znaczenie...

"MG Labirynth" znalazł przytulisko nad włoską restauracją, w wieżowcu Ga-Z, tuż przy skrzyżowaniu z Meiji dori. Kręty, jak na labirynt przystało, chociaż krótki, zapewniał moc wrażeń, zwłaszcza dla tych, którzy chcieli "od podszewki" poznać warsztat pracy twórców komiksu. Tu za grubą, dźwiękoszczelną szybą, powstało prawdziwe atelier, skąd pełne plansze wędrowały wprost do drukarni. Dobór prac również nie był przypadkowy, baseballowa saga "Dokaben", rysowana przez Shinji Mizushimę, od lat utrzymuje się na listach bestsellerów. Tuż przy wyjściu firma I&I ustawiła drukarki typu "E-print 1000", dzięki którym każdy mógł własnym rysunkiem ozdobić T-shirt, mouse pad, lub wydrukować całkiem oryginalną etykietę do pepsi-coli.

Od pierwszego dnia festiwalu trwał także maraton filmowy w kinie Plaza Assembly Space, zamienionym na czas imprezy w "Harajuku Anime Theater". Przegląd miał charakter wybitnie międzynarodowy i rozpoczęła go retrospekcja filmów amerykańskiego animatora i rysownika, Jerry Robinsona. Dzień później był disneyowski "Giant Peach" oraz przedpremierowy pokaz "Dzwonnika z Notre Dame", potem angielska opowieść o zabawkach "Annie & Teddy Bear" i chiński epos historyczny z epoki Czyngis-chana. Pozostałe wieczory zarezerwowano już dla rodzimej anime. Garść tytułów: "Honneamise-no kaze", "Gundam III", "Patlabor" i "Patlabor 2", "Macross", "Akira" i "Lupin III". Tu każdy mógł się naocznie przekonać, że pewnych filmów wprost nie wolno oglądać na wideo, lecz tylko w kinie.

Jednak największą atrakcją dla wytrawnych kolekcjonerów i zwykłych otaku był wielki bazar "Manga Free Market", otwarty vis-a-vis hali olimpijskiej. Tu można było dostać własny portret, sporządzony przez znanego mangakę, wygrać telefon komórkowy, posłuchać muzyki, sprawdzić co nowego na rynku i kupić praktycznie wszystko: od dostojnych, oprawnych w ramy i opatrzonych autografem rysunków (w cenie od trzydziestu do dwustu do- larów), poprzez kasety, stare i nowe wydawnictwa, zabawki, na celulo- idach kończąc. Firma Toei przygotowała nawet specjalne zestawy, w któ- rych można było znaleźć oryginalny szkic ołówkowy kadru chociażby "Sa- ilor Moon", tzw. "production sheet", czyli formularz z numerami kolejnych ujęć, malowane tło oraz same celuloidy z barwnymi rysunkami postaci. I to tylko za pięć dolarów... z plakatem na dokładkę. Oddzielny pawilon prze- znaczono na promocję dwóch nowych anime: "X: the Movie", autorstwa grupy CLAMP, i "Slayers: Return". Na estradzie występowały rozmaite zespoły, a wokół panowała atmosfera świątecznego pikniku. Aż żal wycho- dzić...

Witold Nowakowski



BESTSELLERY MANGA W JAPONII - 1996

(Ze względu na zbliżoną wysokość nakładów i wielkość sprzedaży, tytuły ułożono w kolejności alfabetycznej)

Akachan to boku (Mój mały brat i ja)
autor: Marimo Ragawa (wyd. Hakushensha)
Komiks dla dziewcząt, shojo-manga, o uczniu piątej klasy, który po śmierci matki w wypadku samochodowym przejmuje opiekę nad rocznym braciszkiem.

Dokaben: Pro-yakyu hen (Dokaben w zawodowej lidze)
autor: Shinji Mizushima (wyd. Akita Shoten)
Cykl o przygodach baseballisty Yamady, przezywanego przez kolegów "Dokaben", liczy już czterdzieści osiem tomów. W najnowszym, Dokaben, po ukończeniu liceum, decyduje się przejść na zawodowstwo.

H2 (H2)
autor: Mitsuru Adachi (wyd. Shogakukan)
Historia zapalonego miłośnika baseballu, który wciąż trenuje, choć lekarze go ostrzegają, że może doznać poważnego urazu ręki.

Ike ! Inachu takkyubu (Go ! Klub pingpongistów z liceum Inatoyo)
autor: Minoru Furuya (wyd. Kodansha)

Komediowa opowieść o sześciu fajtłapowatych pingpongistach, którzy mają wielkie ambicje, lecz przegrywają nawet z dziewczynami.

Initial D (Inicjał D)
autor: Shuichi Shigeno (wyd. Kodansha)
Perypetie licealisty zakochanego w samochodach. Seria sprzedawana w milionach egzemplarzy, chociaż (w przeciwieństwie do pozostałych) jeszcze nie doczekała się animowanej ani filmowej adaptacji.

Kindaichi Shoen-no jikenbo (Z kartoteki młodego detektywa Kindaichi)
tekst: Yozaburo Kanai, *rysunki:* Fumiya Sato (wyd. Kodansha)
Spopularyzowana przez cykl telewizyjny seria kryminalnych przygód młodzieńca, któ- ry jest wnukiem wielkiego detektywa.

Meitantei Conan (Detektyw Conan)
autor: Gosho Aoyama (wyd. Shogakukan)
Perypetie młodego detektywa, który stał się karłem wskutek dzia- łania mikstury, jaką mu zaapliko- wali członkowie groźnego gangu. Premiera animowanej se- rii telewizyjnej odbyła się w styczniu 1996 roku.

Ruronin Kenshin (Wędrowny eks-samuraj Kenshin)
autor: Nobuhito Watsuki (wyd. Shu- eisha)
Historia z końca XIX wieku, o dew- nym bitnym samuraju imieniem Kenshin Himura, który próbuje odnaleźć własne miejsce w kra- ju, targanym walkami domowymi w cza- sach poprzedzają- cych tzw. Re- staurację Meiji.

Sazan eyes (3x3 Eyes)
autor: Yuzo Takada (wyd. Ko- dansha)
Miłość i przygo- dy trójokiej dziewczyny z gór Tybetu. OVA, gra telewizyjna oraz seria luksusowo wyda- nych albu- mów.

Shinseiki Evangelion (Evangelion: Księga Rodzaju)
autor: Yoshiyuki Sadamo- to (wyd. Kadokawa Shoten)
Robot imieniem Evangelion i obsługujący go chłopiec, usiłują ra- tować świat przed falą na- jeźdźców. Serial telewizyjny zakończono w marcu 1996, komiks na ryn- ku japońskim dostępny jest zaledwie od roku.

Slam Dunk (Slam Dunk)
autor: Masahiko Inoue (wyd. Su- eisha)
Najbardziej popularny ze sporto- wych komiksów, opisujący przygody młodego "buntownika z przed- mieścia", który nagle uzyskał szan- sę gry w drużynie koszykówki. Emisję animowanego serialu telewizyjne- go zakończono w marcu 1996 roku.

(za: Japanese Book News no 15, published by the Japan Foundation)

Transparent przed wejściem do Tokijskiej dzielnicy Harajuku, zaprasza przechodniów do odwiedzenia festiwalu.

Foto: Witold Nowakowski

日本庭園 Festiwal Kwitnącej Wiśni

Gorące powietrze przyciska się do szyby. Siedzę sobie zwiotczały z lekka pochrapując. W takie upały najlepiej odpłynąć do krainy Morfeusza, szkoda tylko, że Naczelny jakoś nie może tego zrozumieć. Delikatne strzępki myśli leniwie snują się po zakurzonych zakamarkach uśpionej mózgownicy... Jest robota! Potężne uderzenie w karczycho zamienia źrenice na żółte gwiazdki błyszczące w słońcu, serducho zawyło bijąc jak oszalałe w szoku. Jedziemy na otwarcie Ogrodu Japońskiego, wstawaj zbóju!: coś wielkiego i włochatego skrzeczy mi nad uchem. (wszelkie podobieństwo do Yedi-san zamierzone)
Groźba zawału prysnęła, pozostała jednak względna przyjemność wędrowania po mieście, gdy asfalt zaczyna płynąć, a betonowe mury pękają z żaru. W locie przechwyciłem z półki aparat fotograficzny i garść precli z zeszłego roku. Kto wie, może namówię Yedi na seppuku?!



Gdy dotarliśmy w okolicę wrocławskiej Hali Ludowej, czy raczej dotarły suche truchła, które z nas pozostały, czym prędzej rzuciliśmy się w płytkie wody pergoli. Już po chwili byliśmy gotowi na spotkanie z japońską kulturą, która zawitała w polskie progi. To co zobaczyliśmy przekonało nas, że Siedmiu Samurajów przyjechało właśnie do Wrocławia, a co ciekawsze - zabrali ze sobą kawałek Japonii...



Zanim jednak dodam coś jeszcze o naszych wrażeniach (np. jak Yedi-san walczył z wiatrakami, tfu!, z papierowymi smokami na wietrze), warto przytoczyć kilka faktów z historii Ogrodu Japońskiego we Wrocławiu.



Ten cie- roku kawy i wyjątkowy pomysł został zrealizowany już w 1913 na Wystawę Stulecia jako cześć Wystawy Sztuki Ogrodowej. Jego pomysłodawcami byli hrabia von Hochenberg z Iłowej k/Żagania oraz Mankichi Arai - ogrodnik z Tokio. Niestety po wystawie, ogród praktycznie zlikwidowano ze względu charakter większości herbaciarni, trejaże) oraz menty wyposażenia. Zachoki, kształt stawu oraz południowa część ogrodu z jej pagórkowa-



na prowizoryczny budowli (pawilon wypożyczone elewały się jednak ścież-

tym krajobrazem, ciekami wodnymi i roślinnością. W roku 1974 zbudowano kaska- 1989 roku. Wrocławiadojapońską pagodę, wastowano. Obecnie z praktycznie jedynie roślidernizowany przez ja- Prace nad rewaloryzacją





dę wodną, wzbogacono głazami w nie mogli również zwiedzić pseuktórą niestety bardzo szybko zdepoprzedniego wystroju pozostały ny, ogród został całkowicie zmopońskich i polskich specjalistów. Ogrodu Japońskiego rozpoczęto w roku 1993 od pełnej inwentaryzacji drzew i opracowania kwe- Ogrodu. Analiza roślinności zała na terenie obiektu aż 26 gatylko w Japonii i 28 występująponii i Azji Wschodniej (większość 1913 roku).

rendy historycznej (głównie drzew) wykatunków spotykanych cych na obszarze Jato pozostałości z

Dzięki nawiązanej w 1994 r., za pośrednictwem Ambasady Japonii, współpracy ze specjalistami



z kraju Kwitnącej Wiśni, po trzech latach intensywnych prac, zamysł został zrealizowany. W pracach rewaloryzacyjnych prowadzonych przez polskie firmy uczestniczyli japońscy architekci krajobrazu i ogrodnicy, wśród których znaleźli się specjaliści od układania kamieni, budowy alejek, formowania roślin. Zespołem japońskim kierował prof. Ikuya Nishikawa, architekt krajobrazu z Tokio, a następnie pan Takamura z Nagoya - również architekt krajobrazu. Do rozwijającej się w ogrodzie roślinności dosadzono nowe gatunki - azalie, wiśnie japońskie, klony i miłorzęby. Pewien ogrodnik spod Oświęcimia podarował cyprysik japoński. Dzisiejszy Ogród Japoński spełnia wymogi japońskiej





sztuki ogrodowej. Stworzono w nim dwie kaskady wodne - w północnej części ogrodu kaskadę "żeńską" (onna daki), z której woda spływa łagodnie i powoli w kierunku południowym do stawu. Natomiast w południowej "męskiej" (otoko daki) gwałtowna kurtyna wody, za pośrednictwem strumieni, łączy się w stawie z wodą z kaskady "żeńskiej".



Do Ogrodu prowadzi ogromna drewniana główna brama wejściowa (shumon), z której kamienna, szeroka droga zaprowadzi nas do drewnianego mostu nad stawem (yumedono) - z zadaszonym pawilonem widokowym pośrodku. Ocienione, pięknie skomponowane z jemnicze ścieżki zapraszają do spa- na kamieniu umieszczonym przed broń i złe myśli. Po wejściu powinno się w misie, co symbolizowało wość wejścia do raju. Misy 150 letnie zabytki umiesz- głównej bramie, obok ka- także przy pawilonie maya). Mimo bambusowych można skorzystać i tak bę- przykucnąć i pochylić się, co przypomina nam o pokorze. Oprócz wspomnianego pawilonu herbacianego (w którym zobaczyliśmy fascynujący rytuał picia herbaty), możemy zatrzymać się jeszcze na chwilę kontemplacji w altanie wypoczynkowej, z której roztacza się wspaniały widok na panoramę ogrodu.

Na wyspie i w kilku innych atrakcyjnych punktach ogrodu ustawio-



roślinnością alejki i ta- ceru. Według tradycji bramą zostawiało się jeszcze obmyć dłonie oczyszczenie, goto- - piękne, kamienne, czono właśnie przy skady "męskiej", a herbacianym (azu- czerpaków, z których dziemy musieli









no oryginalne kamienne latarnie (toro, kasuga). Boczne, ciche ścieżki pozwalają, dzięki kakom (ishibashi) przejść strumienie i obejść ry mostek przez staw zastąpiono pięk- Ogród zyskał także boczną bramę wej-

miennym most- staw blisko lustra wody. Sta- nym, łukowym mostem drewnianym. ściową (fukomon).

Teren Ogrodu otoczono stalowym ogro- dyцji japońskich ogrodzeń bambusowych. 150 osób, jednak na straży obiektu nie ski strażnik. Warto podkreślić, że obec- ropie.

dzeniem nawiązującym charakterem do tra- Jednorazowo ogród będzie mogło zwiedzać będzie stał samuraj, lecz całkiem swojski, pol- nie jest to największy Ogród Japoński w Eu-

Gdy dotarliśmy na miejsce, głos na mów- nicy zabrał właśnie pan Hitohiro Ishida, ambasador Japonii. Po przemowie, uczestników oraz pierwszych zwiedzających zaproszono na skromny poczęstunek. Muszę przyznać, że park jest naprawdę piękny i rzeczywiście coś w duszy gra gdy spogląda się w uśmiechnięte oczka wodne, lub na wesoło szemrzący strumyczek. Niesamowite wrażenie wywołali na nas Japończycy i Japonki w tradycyjnych strojach. Patrząc na tych ludzi w takiej scenerii miałem przez chwile wrażenie, że trafiłem w pierwsze lata okresu Edo na jakąś japońską wyspę. Po obiekcie oprowadzali zwiedzających specjalnie zatrudnieni na ta okazję przewodnicy, którzy naprawdę pięknie opowiadali o mitologii, historii i wielu innych wątkach związanych z Japonią. Jednak nawet im trafiały się gafy. Gdy jeden z przewodników demonstrował widzom w jaki sposób korzysta się z mizubachi (kamienna misa na wodę), ubrany w czarne kimono Japończyk przeprosił go i pokazał właściwą "technikę". Trafiliśmy również na jeden bardzo niemiły akcent. Wszyscy Japończycy biorący udział w rytuale picia herbaty (ci w garniturach także) ściągnęli obuwie. Jednak gdy tylko ceremonia skończyła się, na podest wpadły nasze dziesięcio- jedenastolatki w tenisówkach, adidasach itd. podsuwając namolnie Japończykom pocztówki z motywami chrześcijań- skimi do podpisu (Ja- pończycy wyznają shintoism). Po tym "numerze" Japończycy czym prędzej spakowali ute- stylia herbaciane i wynieśli się z herbaciarni (plan imprezy zakładał picie herba- ty przez gości). Okazu- je się, że jeszcze nie doro- śliśmy do tego, aby okazać szacunek dla innej kultury.

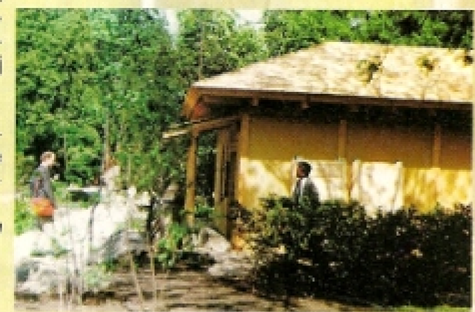






Być może jeszcze po- wrócimy do Ogrodu Japoń- skiego we Wrocławiu. Na razie pooglądajcie sobie zdjęcia i zbierajcie na bilet do Wrocławia, napraw- dę warto!

Andżinsan



Listy Kawaii

Jak łatwo się domyśleć, w tym oto miejscu drukowane będą fragmenty Waszych listów wraz z naszymi odpowiedziami na nie. Dostajemy ich całe mnóstwo, duża część korespondencji przychodzącej do redakcji, dotyczy właśnie mangi i anime, a zatem pozwoliłem sobie wybrać kilka z nich i umieścić w tej rubryce. Zapewne nie trudno zauważyć, że część z nich napisana została jeszcze do Mangazynu (dla niewtajemniczonych - rubryki w czasopiśmie PC-Shareware, poświęconej mandze i anime), myślę, że już w drugim numerze Kawaii (miejmy nadzieję, że taki będzie), zamieścimy listy napisane już wyłącznie do Kawaii. Miłej lektury!

Yedi-san

(...) Piszę do Was, ponieważ "Japońska kreska" interesuje mnie już od dawna. Dedykuję ten list tym, którzy dopiero zetknęli się z Mangą i potrzebują dużo informacji. (...) A teraz coś dla tych, którzy nie tylko czytają o Mandze, ale i praktykują w jej rysowaniu (ja również rysuję i sądzę, że idzie mi to całkiem, całkiem). Ci, którzy rysują komiksy w stylu Manga, niech napiszą choć słówko o sobie i swoich pomysłach. Mój adres: Iza Fiudling ul.Świętojańska 8/1 62-500 Konin. Stop! To jeszcze nie koniec! Uważam, że to niesprawiedliwe, że my, młodzi rysownicy nie mamy szans na wydanie naszych komiksów. Dorośli myślą, że my "szczeniaki" (jak to oni mówią), nie mamy mądrych, ani dobrych pomysłów. Zwykle wydawane są tylko komiksy tworzone przez dorosłych. Veto! Zgłaszam sprzeciw! Myślę, że my, młodzi mamy większą wyobraźnię, niż dorośli. (Z całym szacunkiem) Musimy w końcu zaprotestować! Jak myślicie? Piszcie do mnie. (...)

Iza Fiudling, Konin

(...) Panienki z Sailor Moon są: zgrabne, ładne, inteligentne (no może jest jeden wyjątek) i zabawne, ale płeć męska też jest niczego sobie (zwłaszcza "źli" z pierwszej serii, che che). (...) Można by było zorganizować plebiscyt na najpopularniejszą Czarodziejkę. Jeśli chodzi o mnie, to uwielbiam Sailor Mars (Rei Hino), dziewczyna ma cudowny charakterek (podobny do mojego). (...) Co do tego, że Manga to kult i odmienny stan świadomości, to nie ma żadnych wątpliwości. Zaprzedałam jej ciało, serce i duszę.

Anonim, Wrocław

Pomimo iż mam 25 lat, z zainteresowaniem śledzę losy bohaterów "Czarodziejki z Księżyca". Film zainteresował mnie szczególnie ze względu na technikę, która wg mnie jest doskonała. Jestem grafikiem, więc animacja nie jest mi obca, ale to co reprezentuje sobą MANGA, jest czymś więcej, niż tylko zwyczajną animacją. (...) Poza Czarodziejką z Księżyca, duże wrażenie wywarł na mnie Robin Hood (film ten był emitowany 3 lata temu przez 2 program TVP), zrealizowany również tą techniką. Poza stroną graficzną, wrażenie robiła wspaniała i ujmująca muzyka oraz bardzo dobra fabuła. Z całą pewnością uważam ten film za równy "Czarodziejce z Księżyca". Jeśli byłoby to możliwe, proszę o zamieszczenie informacji na temat tego filmu. Anime uważam za bardziej "żywe" i sentymentalne od filmów np. Disneya. Każda postać posiada swój własny charakter, temperament, silnie działa na odbiorcę, który wraz nią dorasta i starzeje się. Dlatego też polecam uwadze filmy takie jak "Robin Hood", czy "Czarodziejka z Księżyca". Bardzo proszę zatem o zamieszczenie materiałów na temat filmów.

Marta Antosz, Kraków

(...) Właśnie piszę tu a propos pewnego Anime, które w Polsce znane jest jako "Czarodziejka z Księżyca". Nie uwierzycie, ale miałem prawie wszystkie emitowane w polsce odcinki. A tu nagle wideo mi się popsuło. Zamiast odtwarzać kasety, plącze taśmę i ją zrywa. I w ten sposób straciłem 9 kaset z "Czarodziejką". Mam w związku z tym do was pewne pytanie. Gdzie na świecie mogę kupić te odcinki serialu? Mam zamiar pojechać do Tokio (Japonia). Czy gdzieś znajdę tam odcinki Sailor Moon? Byłem nawet w Polsacie, ale oni za nic nie sprzedadzą. Zapłacę każdą cenę! Proszę!!! Pomóżcie!!!!!!!!

Bardzo nieszczęśliwy anonimowy człowiek, Warszawa

Jak każdy inny czytelnik waszego czasopisma, jestem wielbicielką mangi. "Czarodziejkę z Księżyca" oglądam od pierwszego odcinka. Właściwie zaczęło się to przypadkiem. Akurat oglądałam Polsat i zaczęła się Czarodziejka. W gazecie pisało, że to pierwszy odcinek, więc co mi szkodzi - pomyślałam. Od tamtej pory jestem wielbicielką mangi. (...)

Magda Dobrowolska, Kutno

(...) Kawaii powinna składać się z kilku części. Mam tutaj na myśli oddzielne rubryki dla poszczególnych grup wiekowych. Dla każdej grupy powinien być jeden plakat. A jako osobny dział proponuję "Klub Sailor Moon". Sam "Klub..." powinien dzielić się na podkluby dla poszczególnych bohaterek. Poza tym mogą być prowadzone różne rankingi i konkursy. Mogą też być opisy gier. W związku z tym, że macie duże możliwości, możecie zamieszczać chociażby fragmenty oryginalnych Japońskich komiksów, mogą być nawet czarno-białe (i po Japońsku), np. komiks Sailor Moon. Co do japońskiego, to może powstać malutki słowniczek japońskiego, tak z pisownią angielską, jak i ze "znaczkami". W późniejszym czasie, po paru lekcjach japońskiego (mam na myśli podstawowe wyrazy), możecie wprowadzić gramatykę. (...)

Przemysław Iwański, Gliwice

Tu zapalone Otaku Monika i Aśka z Łodzi. A więc mamy parę pomysłów co do pierwszego mangowego pisma w Polsce. A więc prosimy o:
1. Prosimy o minimum 100 stron pisma.
2. W KAŻDYM numerze przynajmniej jeden mangowy (anime) plakat, coś jak 2xA4, no i oczywiście kolorowe! (...)
3. Wprowadzić prenumeratę! (taniej)
4. Rubryki stałe:
- historia mangi i anime (w odcinkach)
- Kultura Japońska (np. o sztuce parzenia herbaty, origami, ubiorach kimono i in. - Dworze Cesarskim, Świątyni Shinto i kapłankach itd.)
- galeria - grafiki czytelników
oraz w każdym miesiącu:
- adresy firm wysyłkowych związanych z mangą i anime (za granicą też),
- nowości w mandze i anime w Japonii
- adresy klubów,
- co miesiąc "wszystko" (np. o Sailor Moon)
- adresy Internetowe,
- wywiady z mangakami (np. Naoko Takeuchi)
- co u nas nowego, tzn. na Polsacie i Polonii , konkursy z nagrodami, opisy serii, OAV i pełnometrażowych anime, czasem wydania specjalne (tzn. grubsze, atrakcyjniejsze + coś extra, np. naklejki, więcej plakatów itp.).

Monika i Aśka, Łódź

(...) Jedno jest pewne, Otaku w Polsce ma na razie ciężki los i trudne życie. Brakuje materiałów, a Mangowy przemysł na razie zbytnio się Polską nie interesuje. Także podejście ludzi do Mangi i Anime nie jest takie, jak powinno być (jeśli ktoś nie wie o czym myślę, niech publicznie i głośno przyzna się do bycia fanem Anime. Już teraz przechodzą mnie ciarki, kiedy pomyślę o sytuacji, w której kupuję w kiosku, np. magazyn o Mandze i Anime... spotykam się z pełnym politowania wzrokiem sprzedającego). Mimo wszystko Otaku nie powinni się poddawać. Przecież jest Nas stosunkowo dużo, a tego już nie można lekceważyć. Biada wszystkim "podrabianym Otaku", którzy (będąc przeważnie facetami), widzą w Mandze TYLKO długie nogi i wielkie (bynajmniej nie oczy). Nie zasługują oni na miano prawdziwych Fanów, ponieważ to oni wypaczają pojęcie o japońskiej sztuce rysunku. (...) Powinniście szerzej pisać o tym, co się dzieje na rynku polskim, japońskim, jak i zachodnim, zamieszczać więcej ogłoszeń. Można zająć się opisywaniem bohaterów, założyć kącik korespondencyjny lub nawet fanklub. Na pewno każdy by się ucieszył, gdyby mógł nawiązać kontakt z zagranicznym kolegą/koleżanką. (...) Kawaii powinien zawierać kompakt - 600 MB Mangi to byłby niezły kop.

Piotr Masełbas, Gdańsk

Być może zdziwi Was to, co powiem, ale prawie wszystkie wasze prośby zostaną spełnione! Nie zamierzamy osiąść na laurach, lecz będziemy stale ulepszać Kawaii. Możecie się spodziewać większej ilości stron, większej ilości rubryk, większych plakatów, płyty kompaktowej i wielu wielu innych dodatków, które bynajmniej nie będą dołączane tylko okazjonalnie, lecz staną się standardowym dodatkiem do każdego numeru Kawaii! Już teraz proponuję rozpocząć konkurs na najlepsze anime (Top Ten - najlepsza dziesiątka!), najpopularniejszą Czarodziejkę, przysyłajcie również swoje prace do Galerii Czytelników (w dużych usztywnionych kopertach - nie składajcie kartek! Mile widziane prace w formie elektronicznej - dyskietka, format PC!), proponuję utworzenie rubryki Pomocnej Dłoni, w której będzie można umieścić swoje ogłoszenie, np. o wymianie mangowych gadżetów. Co się natomiast tyczy kącika korespondencyjnego, proponuję, aby umieszczać tam nie tylko adresy, ale również zdjęcia i krótkie charakterystyki naszych czytelników. Za wzór takiej ankiety mogłaby posłużyć charakterystyka postaci z serialu Sailor Moon, przyjrzyjcie się jej i napiszcie co o tym sądzicie. Aby uniknąć niepotrzebnych komplikacji, od razu zaznaczę, że jeśli chodzi o konkurs i rubrykę Pomocnej Dłoni - informacje przysyłajcie WYŁĄCZNIE NA KARTKACH POCZTOWYCH, co się natomiast tyczy ankiety, najlepiej, aby ewentualne zdjęcia (umówmy się, że nie będą one konieczne) były w wersji mini, czyli paszportowej (mogą być ostatecznie innych rozmiarów). Z góry jednak uprzedzam, że musicie się liczyć z możliwością utraty zdjęcia, niestety nie jesteśmy w stanie zagwarantować jego zwrotu, a zatem nie przysyłajcie zdjęć, które posiadacie w jednym egzemplarzu, lub przedstawiających dla Was jakąś wyjątkową wartość. Nie rozpisujcie się zanadto - ankieta powinna być w miarę zwięzła, tak aby jak największa ich ilość mieściła się w każdym numerze. Nie chcecie chyba czekać pół roku na pojawienie się swojej ankiety? Przyjrzyjcie się bieżącemu numerowi, zastanówcie się i napiszcie co Wam się w nim podoba, a co chcielibyście zmienić. Jesteśmy otwarci na Wasze sugestie i przyrzekam, że będziemy robić wszystko, aby Was usatysfakcjonować. Sayonara!